BRAVO

SCREENFUN

Prosinec 1999 • Cena 49 Kč/59 Sk

HRY * RECENZE * TESTY * NOVINKY * TECHNOLOGIE * FILMY * SERIALY * COMICS

lookout

Nová doba přináší nové kino i zvuk

trix

Kompletní návod na Star Wars

on-line

Mobilní telefony
Webový kurz

FINAL FANTASY 8

Pro RPG už tisíciletí skončilo!!!

Lara & Company
Kdo přijde teď?!

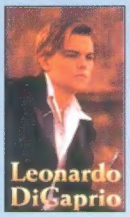
STAR TREK Fenomén žije!

Age of Empire 2 - Comand & Conquer Renegade - Diablo 2 - Doom - Driver - Duna 2 - F1 '99 - FIFA 2000 - Final Fantasy 8 - Lemmings - Linx 386 - MDK 2 - MicroMachines 4 - Need for Speed - Need for Speed 4 - NHL 2000 - Perfect Dark - Princ of Persia - Red Baron - Sega Rally 2 - Spyro 2 - Star Trek - StarWars - Stupid Invaders - Tetris - Turok Rage Wars - Ultima 9 Ascension - WarCraft 3 - WipEout 3

Výměnný disk (F:) **NABÍDKA SPECIÁLNÍCH PRODUKTŮ 2000**

Soubor Úpravy Zobrazit Přejít Oblíbené Nápověda

ORGANIZÉRY S POTISKEM (158X97X22 MM) – 269 Kč
A STOLNÍ KALENDÁŘE (119X138 MM) – 269 Kč



LEONARDO DI CAPRIO O-0003

MICHAEL JACKSON O-0007

BACKSTREET BOYS O-0005

BOYZONE O-0001

SPICE GIRLS O-0004

BRAD PITT O-0006

LEONARDO DI CAPRIO DK-4

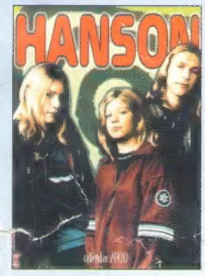
HORSES DK-11

NĚMECKÝ OVČÁK DK-13

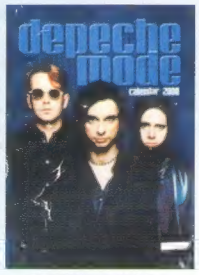
ZLATÝ RETRIEVR DK-12

Film Hits From TITANIC (& Jewelly)
CD s hudbou z fenomenálního filmu
s dárkem v podobě přívěsku.
1 CD 100137 559 Kč

KALENDÁŘE NA ROK 2000, ROZMĚR 297 X 420 MM, CENA 269 Kč

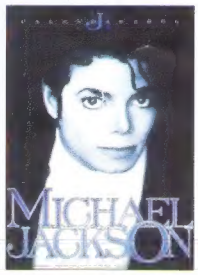


HANSON K02165

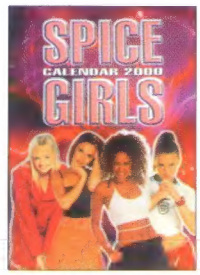


DEPECHE MODE K02116

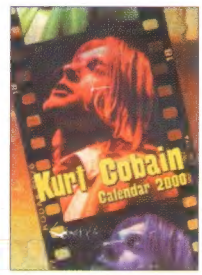
U2 K02161



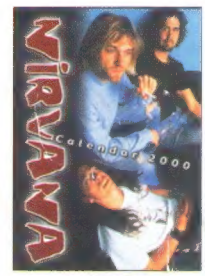
MICHAEL JACKSON K02124



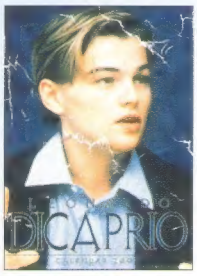
SPICE GIRLS K02157



KURT COBAIN K02113

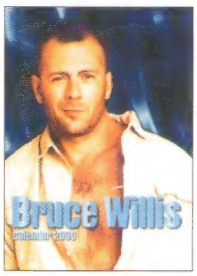


NIRVANA K02139

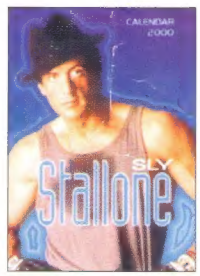


LEONARDO DI CAPRIO K01146

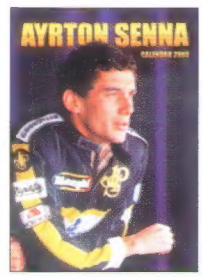
JEAN-CLAUDE VAN DAMME K01142



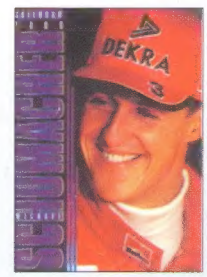
BRUCE WILLIS K01143



SLY STALLONE K01138

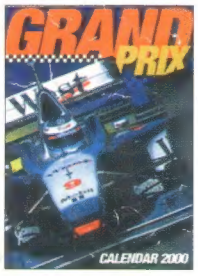


AYRTON SENNA K03108

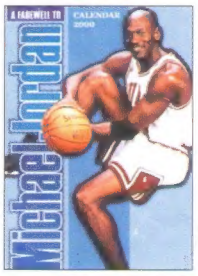


M. SCHUMACHER K03109

MIKA HAKKINEN K03228



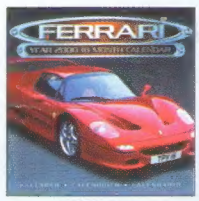
GRAND PRIX F1 K03227



MICHAEL JORDAN K03105

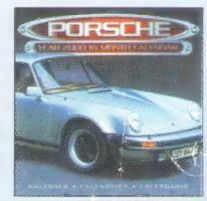
GOLDEN RETRIEVER
W-1000
16 měsíců
305x305 mm
269 Kč

NĚMECKÝ OVČÁK
W-1051
16 měsíců
305x305 mm
269 Kč



FERRARI
K01346
16 měsíců
305x305 mm
269 Kč

BMW
K01350
16 měsíců
305x305 mm
269 Kč



PORSCHE
K01353
16 měsíců
305x305 mm
269 Kč

BR-PC

Interpret ..... Titul ..... číslo ..... ks ... cena ....
Interpret ..... Titul ..... číslo ..... ks ... cena ....
Interpret ..... Titul ..... číslo ..... ks ... cena ....
MÁM ZÁJEM O KATALOG 1999/2000 ZA 159 Kč (Vyjde 1. 9. 1999) ANO NE
MÁM ZÁJEM DOSTÁVAT PRAVIDELNÉ NABÍDKY CD A VIDEO ZDARMA ANO NE
Jméno a příjmení ..... Věk .....
Adresa ..... PSČ .....
Město ..... Telefon .....

Kupón nalepte na korespondenční lístek, v případě potřeby na něj dopište další tituly • Nabídka platí pouze do vyprodání zásob • Vaše objednávka bude vyřízena nejpozději do 5 týdnů – DĚKUJEME ZA TRPĚLIVOST • Objednané zboží zasíláme na dobírku za uvedené ceny + poštovné dle sazebníku pošty a balné 15 Kč. • Při jakékoliv objednávce Vám zdarma zašleme další nabídkuObjednávky zasílá • a záruku za zboží přebírá Curepink Ostrava, člen Asociace direct marketingu a zásilkového obchodu •

Objednávky zasílejte na adresu:
CUREPINK DISTRIBUCE, SLAVÍKOVA 6142, 708 00 OSTRAVA-PORUBA
E-MAIL: curepink@ova.comp.cz www.curepink.cz

PINK PRESS MARKETING

obsah

intro

4 *Ultimát na dvanáct kol*
Kdy skončí čekání na herní platformu třetího tisíciletí?

6 *Dreamcast*
Sega představuje novou konzoli

8 *PlayStation 2*
Na trh se chystá novinka od Sony

10 *Aby se hra stala hrou*
Jak má vypadat zázemí hráče

prewiev

12 *FIFA 2000*

14 *Spyro 2*

16 *lego robots*

18 *Final Fantasy VIII*

20 *Age of Empire 2*

21 *NHL 2000, Diablo 2, Ultima 9: Ascension*

22 *F1 '99, Need for Speed 4, Sega Rally 2, WipEout 3, Driver*

charts

24 *Game Charts*
Nejlepší hry roku 1999

oldies

26 *Na staré železo*
Duna 2, Doom, Red Baron, Tetris, Prince of Persia, Linx 386, Lemmings, Need for Speed

hardware

28 *Televizor*

29 *Hifi systém*

30 *3D zvuk*

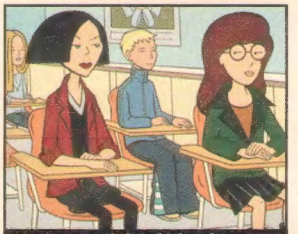
trix

31 *Star Wars: Epizoda 1- Tajemná hrozba*

Final Fantasy VIII - se Squallem přichází kvalita

F1 '99 - dobrá práce a dobrá zábava

Age of Empire 2 - vylepšená a rozšířená


Darja - cynická dívka, která se baví

StarWars: Epizoda 1 - kompletní návody

on-line

39 *Démon jménem WAP*
Mobilní telefony na konci milénia

40 *Pavučina*
Rychlý průvodce internetem

44 *MP 3*
Hudba ze sítě

lookout

46 *Hardwarové zázraky*
Co nového přinesl rok '99

48 *Co bude hrou tisíciletí?*
Čekáme na nové hry

50 *Zvuk ze všech stran*
Nový standard New Cinema

movie

52 *Nové filmy v kinech*
Konec světa, Jeden svět nestačí, Stigmata, Trhák pana Bowfingera

54 *Nová nabídka videopůjčoven*
Star Kid, Past, Poloviční šance, Můj nejoblíbenější Marťan, Velmi nebezpečné známosti, Střihoruký Edward

56 *Televizní ochutnávka*
Televizní filmy přelomu roku

58 *TV seriály*
Simpsnovi a ti druzí

phenomen

60 *Star Trek*
Filmy, seriály, hry...

64 *Lara & Company*
Kdo nahradí první dámu?

fun

66 *Stránka pro radost*
Křížovka, soutěž, comic strip

Časopis přesně pro tebe

„...protože svět je přece ke koukání," řekli jsme si, když jsme se sami sebe ptali, proč vlastně tenhle časopis na český trh přivést. To, že to chceme udělat, bylo jasné. Líbil se nám a zdálo se, že by se mohl líbit i dalším. Je pravda, že na českém trhu je časopisů o hrách víc než dost, ale na druhé straně - je také pravda, že nejen hrami živ je člověk. A SCREENFUN je právě takový - je o hrách a není. Tedy je, ale nejen o nich. A ne především...

Není to tak dávno, co se běžně říkalo, že vývoj jde kupředu. Pak začal jít mílovými kroky a dnes, dnes se žene. Dokonce už si novináři ochočili sousloví zběsile žene. Je ten posun jasný? Je to doba, kdy mít informace je nutné, a nezáleží na věku a zaměření. V oblasti počítačů a vyspělých technologií to vše platí dvojnásob. A taky proto je tu SCREENFUN. Protože chceme ten vývoj zachytit, zmapovat a dát o něm zprávu. A to takovým způsobem, který bude zábavný a srozumitelný. A pak je tu ještě jeden důvod. Chceme nabídnout něco, co odpovídá tvému stylu, něco, s čím se můžeš identifikovat nejen s joystickem v ruce. Něco, co by mohlo (a mělo) být úplně tvoje.

Tyhle důvody jsou podle našeho názoru dost na to, aby se parta lidí pustila do práce. Jestli se nám povede (protože říkat povedla po tomhle mimořádném, testovacím čísle by bylo troufalé), to ukáže čas. A především tvůj, váš zájem. Jen vy, čtenáři, totiž rozhodnete o tom, zda se SCREENFUN na novinových stáncích už brzy zabydlí napořád.

Takže, pokud to dobře dopadne, co všechno tě se SCREENFUNEM čeká? Jaký by měl být a jaký určitě ne? Není to tak složité. Chceme psát o těch nejlepších hrách na českém a evropském trhu, budeme se věnovat novým počítačovým technologiím, vývoji v oblasti audiovideo, multimediálním projektům, moderním formám komunikace, osobnostem, filmům, hudbě, zábavě... Budeme testovat a radit, budeme představovat. A vše bude mít společné jmenovatele. Tím prvním a hlavním je obraz. Druhým - protože k obrazu neodmyslitelně patří - je zvuk. A aby to nebyla nuda, tím třetím je zábava. Není toho dost? Nevadí, když bude třeba, přidáme, co tě bude zajímat. Vydalo by na hodně místa vyjmenovat, co všechno by SCREENFUN být neměl. Ale je jednoduché říct, co by být měl. Časopis přesně pro tebe!

Redakce

SCREENFUN

Koordinace: *Ivana Sochurková, Libor Vachtl*
Redakce: *Petr Karban*
Redakční spolupráce: *Iva Bráníková, Míša Hanilcová, Tomáš Petr, David Podracký, Dáša Vachková, Roman Všetečka*
Grafika: *Tomáš Kejklíř*
Korektury: *Petr Šámal*
Adresa redakce: *SCREENFUN, Europress, Viktora Huga 6, 150 00 Praha 5*

Tel.: 02/57 008 271, fax: 02/57 324 071
Reprodukce: *Repro Plus, Praha*
Tisk: *Svoboda, a.s., Praha*
Rozšiřují: *PNS, a.s., Praha, TRANSPRESS Praha, MEDIAPRINT KAPA Praha (v ČR); PNS, a.s., Bratislava, MEDIAPRINT KAPA Bratislava (v SR)*
Copyright: *EUROPRESS, k.s., Praha*
MK ČR 6400, MK SR 442/91
Redakční uzávěrka: *29. 11. 1999*

Napiš nám!

Chceš spolu s námi připravovat SCREENFUN? Chceš nám sdělit svůj názor na pilotní číslo, které právě držíš v ruce? A chceš dostat šanci na výhru počítačové hry? Pak vezmi korespondák a napiš nám své jméno, adresu, věk, školu, kterou navštěvuješ, a uveď počítačové časopisy, které čteš. Z došlých lístků vylosujeme 100 adres - na ně rozešleme dotazníky ke SCREENFUNU. Ti, kteří nám vrátí vyplněný dotazník, budou slosování a mohou vyhrát jednu z dvaceti počítačových her. Korespondenční lístek pošli do 17. prosince na BRAVO - SCREENFUN, Anketa, Viktora Huga 6, 150 00 Praha 5.

Začátky jsou někde strašně daleko a v zásadě nikoho nezajímají. To jen v nekonečně neomezené Americe už zase blázni odmítají nejnovější supervýkonné počítače a za nepředstavitelné peníze si kupují stará vysloužilá monstra. Prý měla v sobě něco lidského. Možná k domácím computerům tahle nostalgie patří, možná - když uchováte své starožitné železo a tahle nová mánie někdy dorazí i do staré dobré Evropy - ještě někdy vyděláte majlant za ojetou 286. Spíš ne. V téhle branži se nedá stárnout pomalu. A víc než bossové IT průmyslu by mohli vyprávět šéfové společností, které se snažily a snaží prosadit na zábavním trhu. Tam jeden den okolků znamená téměř jistou smrt. Vždyť kolik tu bylo nadějí...

Ultimát na dvanáct kol

Vývoj nikdy nekončí!

NINTENDO

Nintendo s Ultra64 propáslo věk cd a dnes to těžko dohání, takže jde o takové pomalé umírání. Rozšířená platforma to byla, ale právě že jen byla. Jedině živá voda, ušetřená na nové milénium, by mohla Nintendo zachránit, ale mám pocit, že Dolphin - přes všechny obdivné marketingové řeči novinářů - jen tak brzy neuvidíme. A když, tak základní otázkou jsou hry. Všichni přední výrobci sice zatím úspěšně kolaborují se Segou i se Sony, na Dolphina se údajně těší a obliba Nintenda především v Asii je značná, ale skutečnost ukáže teprve čas. A nebude krátký. Pokud se podaří zásobit platformu podobnými hity, jako byla série Final Fantasy, z níž je celosvětová mánie, bude dobře. Ale spíš to vypadá, že Nintendo má šanci na pár kol v semifinále.

INFO

Historie

Realita her začíná s podporou grafiky - co bylo předtím, se nepočítá. A když jen letmo nahlédneme do kalendáře, zjistíme, že je to víc než patnáct let, co se na trhu objevila první kouzelná krabička, která si už s grafikou tykala. ZX Spectrum ale odvál čas, který byl ďábelsky rychlý - vzápětí už přicházejí Atari, Commodore a pak další. Začínají opravdové hry - nejběžnější byly simulátory a jednoduchá logika, ale už tehdy byly k vidění předchůdci dnešních RPG. Konečně, první z nich, slovutný Dungeon Master se poprvé prodal v roce, kdy se v Česku ještě naposled slavila povinně VŘSR v pionýrském kroji. Stihli jsme to tak akorát, o moc jste nepřišli.

Přišel zlatý věk her. Relativně pomalé a drahé počítače byly nahrazeny malými speciál mašinkami. Kdekdo měl pocit, že na milionech konzol by se daly vydělat miliardy. Ale kde jsou dnes pánové z Panasonicu se svým objevem 3DO? Ani konkurence už dnes z toho pár let starého hitu nemá žádný strach. Kde je Jaguar, který měl znamenat znovuvzkříšení značky Atari? Kde PhilipsCD-i? NeoGeo zmizelo i z Japonska, kde mělo slušnou pozici ještě před dvěma lety. Steve Jobs vstoupil s Aplle a partnerskou společností Bandai i na trh konzolí, a kdo máte doma PowerPlay? Současnost zná jen jedno slovo. Globalita. A na trhu her a herních zařízení není pro jiné místo. Karty jsou dnes rozdány, jedinou neznámou je ohlášený vstup aliance Intel-Microsoft. Tihle dva giganti v konzolích? Je to logický vývoj...

PC

GAMEBOY

GameBoy je sice hitem jedné ruky a hrají ho všichni, ale je to jiná kategorie. Chybí hlavní věc - tenhle formát prostě nestačí myšlenkově. Současnost jde dravě za atmosférou, virtuální realita a grafika ve stylu total motion capture je pro hračku typu GameBoy smrtelná. Přesto, že je tu i GameBoy Color, je tu jediná cesta. Bude to fajn sparing pro juniorku...

PLAYSTATION

Je tu favorit favoritů. Mamutí stáj Sony vychovala už - po jedničce - i Playstation 2. Zatím sice muskulaturu trochu tají, ale známe tyhle šíbry. Navíc tatík Playstation ještě není úplně z formy a minimálně jako výborný učitel se uplatní. Má za sebou spoustu zápasů a bohaté zkušenosti. V červeném rohu stojí prostě bombarďák. Takže zítřek???

Tak šest kol vidím jasně, lehce na body bude získávat červený roh a modrásek se bude tvářit, že sbírá síly k rozhodujícímu útoku. Věřte, bude to jen blufování. Tenhle boj je ultimo bez pravidel. A soupeři se mění i v průběhu zápasu. Nejpozději v sedmém kole naskočí Dolphin, ale do finále po deseti kolech půjde Sony s tím černým vzadu. To až Bill Gates - nebo někdo podobně vizionářský - pochopí, že NetPC je tou pravou cestou, a bude investovat ne do konzol, kde proti Japoncům nemá šanci, ale do železa, které bude v podstatě zadarmo. Pak nastoupí konečně ona...

Super nová platforma!

SATURN

Sega nabila ostrými: souboj o ovládnutí planety konzolí vrcholí - v modrém rohu stojí, ještě skoro v plášti, DreamCast. MegaDrive je stařičký, Saturn totálně propadl, ačkoliv Sega mu věřila až velmi. Dnes už oba jen pozorují dění z lóže pro veterány.

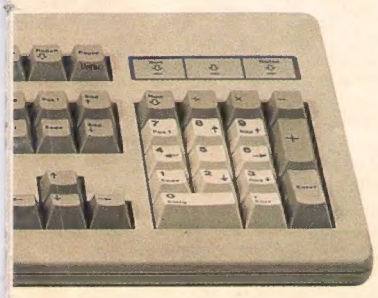
Dreamcast je první s architekturou 128 bitů. Co se dá očekávat? Slušná rychlost, grafika na vyšším standardu. Hlavní budou vývojářské licence a marketing. O kolaborantech z řad Sony věrných už řeč byla, ale technicky se Sega nedívá příliš za obzor. U nás, zdá se, se Sega objeví, sice jen na pár místech, ale bude tu. Jak se prosadí celosvětově, na to si musíme počkat.

DREAMCAST

MEGA-DRIVE

Klasikou byly kdysi dávno počítače. Jenže už to není, co to bývalo. Jsou to strojíčky drahé, velké, pořád se musí upgradovat, protože softwaroví vývojáři, to jsou chlapci, kteří mají den o třiceti hodinách a nespí, nejí, vyvíjejí...

Chybou počítačů je to, že mají - pro hráče - spoustu nepodstatných funkcí. Navíc morálně zastarávají rychleji, než specializované konzole. Jestli PS je na trhu pět let a zvládá, pak pět let stará zvukovka a grafická karta, bez kterých si nezahrajete, jsou úplně mimo. A kdo to má pořád znovu a znovu kupovat?



Super nová platforma !

Je jedno, jak se bude jmenovat a komu bude patřit oficiálně, ale do ringu ji nejpozději do pěti let přivede Microsoft a jeho vývojáři, vzácně podporováni IBM a Compaqem. Co to bude chtít? Nic! Plochý monitor s úhlopříčkou minimálně 21", což v éře superLCD bude samozřejmostí, riskový procesor s proměnlivou taktovací frekvencí, kvalitní DVD, integrovaný modem s IrDA, grafiku FastReal Video a zvuk SuperRealSurround. Totiž stejné nic, které během dvou tří let začne vytlačovat počítače v dnešní podobě a bude pracovat jako síťový terminál. Pokud jde o hry - už je nebudete kupovat, ale budete si vybírat z gameserveru. Stejně jako filmy z filmserveru, hudbu z musicserveru a programy ze softserveru. Za mírný poplatek ovšem, takže utratíte víc, než kdybyste si je koupili. Krom toho ze stejného přístroje budete telefonovat, objednávat letenky a nakupovat v hypermarketu. Magoři ho můžou používat i jako mikrovlnku. A možná se to celé bude jmenovat konzole, ačkoliv to vlastně bude počítač. Svět si zvykl blbnout.

Bude samozřejmě existovat i cestovní verze, se satelitním propojením bude fungovat naprosto všude a bude ve velikosti dnešních standardních notebooků. Konzole to zkrátka mají spočtené - éra jednoúčelových zařízení s jepičím životem je pryč a specializovaní herní giganti přežívají už jen z milosti. Koneckonců, i Sony se - patrně s podporou komunikačních společností a japonských přátel - brzy po PS2 vydá cestou regulérního interaktivního zařízení, které se asi nebude jmenovat NetPC, ale bude mít úplně stejné funkce. Odhaduju, že Sony bude mít lepší monitor, ale horší vnitřní kompatibilitu, tudíž výkon bude trochu níž. Pokud se nestane něco mimořádného, tak z těch současných bojovníků v tomhle zápase právě krom Sony a Microsoftu fakt nikdo nezůstane. To spíš přijde někdo zcela nový. Ale cestu má nalinkovanou.

Foto: Michael Kayser

Drea

Kvalita herních automatů i doma, a ještě online-gaming! To je sen, který chce Sega plnit novou konzolí Dreamcast.

Dreamcast

Sega Rally 2 je první závodní hrou pro Dreamcast. V nabízeném příslušenství nechybí nový volant.

Značkový volant

Volanty jsou pro větší požitek z „jízdy" vítaným vylepšením ovládání všech herních platforem. Novému modelu od Segy by však prospěla vyšší hmotnost nebo možnost upevnění ke stolu. Zkušení „drivers" mu mohou také vyčítat, že ruční řazení, plyn i brzdy jdou příliš lehce, a k dokonalému dojmu chybí Force-Feedback. Ostatní výrobci periferií ale jistě brzy nabídnou další varianty.

Má zelenou krev a vypadá hrozivě. „The House of Dead 2" je zdařilý převod střílečky známé z herních automatů. Domácí verze se má dodávat včetně světelné pistole.

Světelná pistole

Hry se světelnou pistolí patří ve všech hernách k nejoblíbenějším. Na příznivce rychlých spouští a pachu olova myslí Sega stále. Na rozdíl od modelů pro Playstation je tahle zbraň poměrně jednoduchá a dobře se ovládá.

Kdo rychle dává, dvakrát dává, řekli si pravděpodobně vývojáři i obchodníci firmy Sega. Pospíšili si a svého favorita do nadcházejícího derby herních konzolí vypustili na dráhu s výrazným předstihem a ještě trochu nedomyšleně. V rodném Japonsku se Sega Dreamcast prodává už rok, do Ameriky a Evropy dorazila tahle novinka letos na podzim. Následovník ne zcela úspěšného Saturnu má před sebou nelehký úkol: vrátit Segu, krále herních automatů, do první ligy i v oblasti domácích videoher. Dnes je zatím ve své kategorii (128bitové přístroje) na trhu jediný. Zatím tedy i první, který hráčům nabízí výhody zlepšených technologií. Mluví se sice o nové generaci, ale že po 64 bitové architektuře přijde jednou dvojnásobek víme už léta.

Samozřejmé je i vylepšení v oblasti grafiky a ovladatelnosti her. Výkon se již neuvádí ve stovkách tisíc, ale v milionech polygonů - plošek, tvořících obraz postavy nebo objektu - zpracovaných za sekundu. Konečně dochází k obohacení konzolí o funkce, na PC běžné, které by měly kouzelným krabičkám zajistit popularitu i u praktičtěji zaměřených členů domácností. Umožní například využívat služby internetu od e-mailu a diskusních serverů, přes virtuální nákupy až po on-line hraní se vzdálenými soupeři. Sega Dreamcast nabízí model s vestavěným modemem a jako přídavné zařízení klávesnici. Jenže pořád je to jen relativně levné jednoúčelové zařízení, které neví, co je multitasking. Souboj konzole versus pecky zůstává nerozhodnut.

Hry jsou a budou vždy tím, co je na konzolích rozhodující. Sega je především jedničkou v hernách tohoto světa, a proto již uvedla pro Dreamcast upravené verze svých osvědčených titulů. Můžeš mít Virtua Fighter 3, Sega Rally 2 nebo Sega Bass Fishing. Další klasika tě čeká v nových příhodách sympatického ježka Sonic Adventure. Spolupráci už zahájili další proslulí dodavatelé, jako je Namco a Ubi Soft. Očekávanou senzací tak budou pokračování úspěšných her dříve vyhrazených platformě Playstation, jako Resident Evil: Code Veronica nebo Soul Calibur. Díky použitému operačnímu systému budou snadno dostupné i konverze hitů pro PC. V současné době je na trhu dvacet her a do konce roku mají stále přibývat.

Podpora v podobě dostatku kvalitního softwaru a servisu je pro získání místa v hráčově srdci přinejmenším stejně důležitá jako technické parametry. Saturn byl ve své době výkonem plně srovnatelný s Playstation, a přesto neuspěl. Přestože Sega nemá v České republice oficiální zastoupení, dostal Dreamcast od některých dovozců nemalou šanci. Například v síti prodejen Game Line je k mání celý sortiment a navíc tam do konce roku pořídíš základní sadu včetně hratelného dema za cenu 8 990 Kč (pro srovnání v Německu za 500 DM). Dreamcast je nejméně do podzimu roku 2000 nejvýkonnější a nejšikovnější domácí herní zařízení, které je v Evropě k mání. Jenže, co naplat, v zásadě nic nového, jen vylepšení stávajících možností.

mcast

PRVNÍ Z NASTUPUJÍCÍ GENERACE

Joypad, který je součástí základního balení, se příliš neliší od analogového kontrolního zařízení Saturnu. Nahoru zasuneš paměťovou kartu a zespodu připojíš kabel.

Základní konzole

Exemplář budoucnosti! V nenápadné bílé krabičce se skrývá výkonný modem pro rychlé připojení na internet. Co se týče stahování informací ze sítě, nepomýšlej zatím na nic většího než cheaty. Plánovaná zip-mechanika na sebe nechá ještě nějaký čas čekat, stejně jako zařízení pro DVD. Možnost připojení k internetu předpokládá dokoupení klávesnice, která není součástí základní sady, a nezapomeň, že hru si musíš také pořídit zvlášť.

Klávesnice

Klávesnice je pro přístup k internetu stejně nezbytná jako modem. Bohužel není v dodávce Dreamcast zahrnuta. Ještě jeden háček - myš. Dosud není na trhu a pouzdro klávesnice na její připojení nepamatuje. Bylo by však možné ji zapojit na druhý kontrolní port.

Sega Bass Fishing je další klasický hit herních automatů. Bude se dodávat spolu se speciálním příslušenstvím - udicí. Tomu bude odpovídat i relativně vyšší cena.

Hra s udicí

Podle motta „Neexistuje nic, co by neexistovalo." uvedla Sega jako bonbónek k domácí variantě hry Sega Bass Fishing nový ovladač. Joypad je analogový, má jedno spouštěcí tlačítko a čtyři pro střelbu. Vypadá jako udice a má vedle opravdové navíjecí cívky i vibrační funkci.

Visual Memory

Další nově nabízené příslušenství má mnohem více funkcí než známé paměťové karty. Vzhledem připomíná Gameboy a má vlastní display, ovládací kříž a čtyři tlačítka. Zasouvá se do joypadu jako kontrolní panel u Nintenda 64. Otvorem můžeš na miniobrazovce pohodlně sledovat své skóre během hry.

PlayStatio

ROK VE ZNAMEN

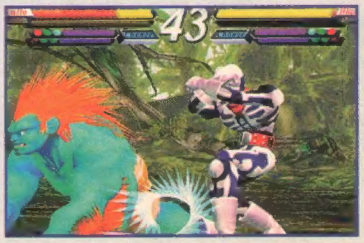
Ještě nikdy se na novou konzoli nečekalo s takovým napětím - zprávy a sliby jsou jedna věc, ale realita vždy něco poopraví. Ráno 4. března má být tím Milníkem v dějinách zábavy. V Japonsku (jinde v Asii asi o čtvrt, v Evropě a Americe o půl roku později) se jako obvykle otevřou obchody (u nichž budou fronty jako nikdy) a toho dne už patrně nezavřou. Na pultech bude milion nových konzolí a každý bude chtít vydělat na japonském šílenství co nejvíc a co nejrychleji. To šílenství, žhavé, jak nízké japonské slunce, má jméno Playstation2.

Vlastně se tomu člověk diví - zprávy o nové konzoli od Sony prosakují už dobře rok, a ač zpočátku kusé, japonský obr pochopil, že nemůže být v současnosti poražen a v polovině září uvolnil vše, co uvolnit mohl a chtěl, aby trošku polechtal chtíč. A zatímco Dreamcast už sbírá v žebříčcích první body (žel, u nás minimálně), o Playstation se stále jen diskutuje (jen občas je někde k vidění). Pravda, bude skvělá. Bude? Asi ano, ačkoliv - to se dalo čekat. Že

Připravované hry pro Playstation 2

Tekken Tag Tournament je již dnes spojován s PS2.

Gran Turismo 2000 bude v příštím roce určitě lahůdkou.

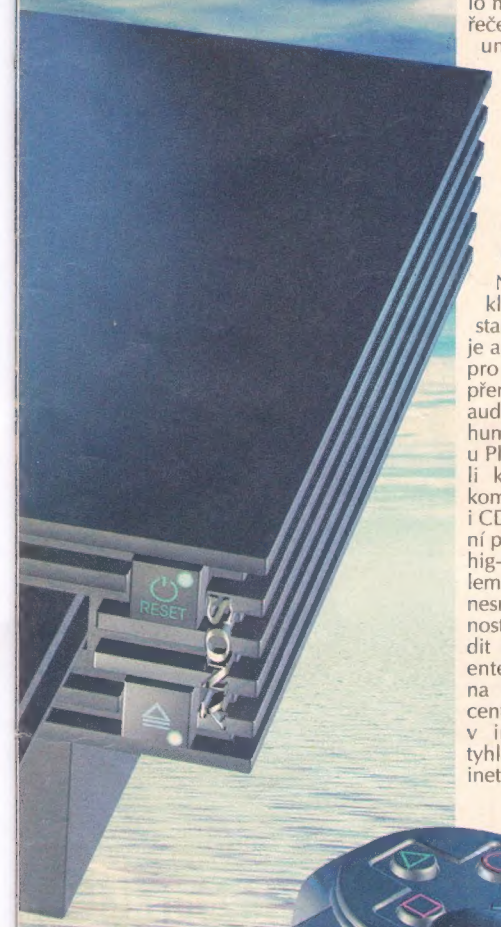


Capcom už chystá novou verzi populární hry Street Fighter EX3.

on2

Í ŠÍLENSTVÍ

by Sony nechali svůj koláč pro Segu, to se nedá brát vážně. Takže co je tím magickým zaklínadlem, které bere dech? Nechci kverulovat, ale navzdory Kutaragiho řečem o revolučnosti, jím není vlastně nic. Dojít se, už dnes, dalo mnohem dál. Protože, upřímně řečeno, u Sony nevymysleli až na unikátní multiplatformní laser nic nového. Žádná futuristická vize, žádná excelentní novinka. Jenom jako první poskládali věci tak, jak se má a jak už teď - aspoň na čas - bude běžné. Protože zábava není jen akce...



Přichází komplexnost

Nová konzole bude mít v základu vylepšený standard své starší sestřičky. Technický pokrok je ale samozřejmostí, takže pouze pro výkonnější procesor, vyšší přenosové rychlosti a kvalitnější audio i video podporu by byl ten humbuk kolem zbytečný. Sony se u Playstation2 pyšní tím, že přidali k běžnému hernímu formátu komplexnost: nová konzole umí i CD-audio a DVD-video. Což není příliš vzdáleno současné úrovni hig-end PC. S podstatným rozdílem v ceně, protože vývojáři PC nesmyslně lpí na mnoha zbytečnostech a nedokáží si zatím poradit s triviální myšlenkou celistvé entertainment-station, založené na centralizované správě a decentralizovaném užití. Například v informačních databázích už tyhle věci běhají léta. Vím, heslo inet do každé domácnosti ještě vinou infrastruktury neplatí tak zcela, ale je to jen otázka měsíců.

Digitální distribuce

Abych jen nekřivdil, Sony uvažují o technologické distribuci zábavních titulů digitální cestou. Na i-netu bude v roce 2001 spuštěn distribuční server a k PS2 bude k dokoupení přídavný modul, určený ke stahování dat. Jenže to všechno příliš připomíná dávkové batche z dávné historie sálových computerů. On-line síťové skupinovky jsou sice samozřejmě možné, ale živá serverová interaktivita v real-time je zatím v nedohlednu. A to je jednoznačné minus. Jednoznačné plus je zpětná kompatibilita - s novou konzolí budou fungovat nejen starší hry pro PS, ale i starý DualShock, ačkoliv nový je součástí zařízení a v ceně.

Hry, hry a zase hry

Čím by ovšem byla konzole bez her. Tady má Sony jasno i díky svému postavení na trhu a podpoře gigantů - Konami, Square, Namco i další velcí jdou jednoznačně se Sony. Aby taky ne, když marketingově jim jde Sony na ruku. A byznys her je dnes chutnějším soustem než třeba filmy. A bude hůř, tedy líp. Takže se není co divit, že vývojáři se předhánějí s tituly pro PS2. Do dneška jich bylo ohlášeno přes šedesát a už v září v Tokiu se daly některé vidět. Například Gran Turismo 2000, Dark Cloud, The Buncer, samozřejmě Tekken a Ridge Racer. Což - všechno dohromady sečteno a podtrženo - znamená, že nabídka už v den uvedení na trh (a co teprve, až přijde PS2 po čase k nám) bude prostě lahůdková, posuďte sami: samozřejmě hity Gran Turismo, Tekken Tag Tournament, Tenchu, Eternal Ring, Resident Evil a další a další a další... Ohlášeny jsou i plány předních vývojářů na minimálně dvacítku zcela nových her v průběhu roku. Některé hry budou zatím jenom doplněny o levely přístupné pouze z PS2. Necháme se tedy překvapit a všechny je pro vás přehrajeme až do průhledna...

Čiliže PS2

Tak to všechno sesumarizujeme. Nová konzole od Sony bude samozřejmě kvalitnější než ta stará a také bude nejvýkonnější. Přináší celou řadu vylepšení - není to jen ona 128 bitová architektura. Abych totiž vývojářům firmy neuděloval jen černé body, musím přiznat, že odvedli práci dobře. DualShock2 se povedl - ovladatelnost je dokonalá a těžko půjde něco vylepšovat. Díky analogovému ovládání je to zařízení velmi citlivé a dovoluje při hraní skutečně reagovat. Nová osmimegová paměťová karta přispěje k lepším zážitkům razantním zvýšením přenosové rychlosti, protože možnosti standardních karet jsou více než 200x nižší.

Vítanou novinkou - budoucnost síťové komunity už snad ani jinou možnost nepřipouští - je celkem zdařile postavený systém elektronické autorizace a ochrany. Název MagicGate je sice možná trochu přehnaný, ale prosím, svět si chce hrát i se slovy. Unikátní laserovou čtečku, která zvládá jedním systémem CD i DVD, už jsem také zmínil. Tam si Sony mákli a asi nezůstane jen v konzoli. Příliš se nemluví o MP3 a já bych rád, kdyby v PS2 tahle možnost byla. Uvidíme.

Pokud jde o hry, není se - jak je vidět - čeho bát, tenhle krajíc si přece nikdo sníst nenechá.

Cesta pokračuje

Dobrá, na to všechno čekáme už nějaký čas. Ve vnitřních marketingových materiálech Sony se pracuje ovšem s poněkud podivnými formulacemi: PS2 má mít své místo vedle špičkových zařízení futuristických domácností, má se postavit po bok nejlepších zábavních technologií. Není to mýlka, čtu správně i anglicky. Sony, ta velká Sony, se chce stavět k nim, místo aby se jimi chtěla rovnou stát. Ovšem, milí skromní Japonci, toť vážná chyba, kterou možná už teď - někde někdo - vizionářsky mění ve skutečnou startovací dráhu ke skutečným technologiím třetího tisíciletí. Jak říká charismatický šéf Kutaragi, Playstation dvojka nachází cestu k budoucnosti. Bať, bať, nachází. Jenže já bloud, po všech těch pročekaných měsících, si zkrátka myslel, že už tu cestu našla. Že jí má být. Tak až PS3, ne??!

Ilustrace: H. Kalodziejczyk

INFO Playstation2

CPU 128 bit
SCF 294.912 MHz
32 MB MEM
4MB Cache VRAM
2MB Sound MEM
2MB IOP MEM
650 MB CD 24x
4,7 GB DVD 4x

polygonový výkon 20x106/s
paměť. průchodnost 3,2 GB/s

cena: kolem 10 000 Kč (osobně tipuji lehce pod)
rozměry: 301 x 178 x 78 mm
váha: 2,1 kg
obsahuje: PS2 + DualShock2 + 8MB RAM + demo +AV kabel + zdrojový kabel
média: CD-ROM PS, DVD-ROM, CD-ROM PS2
podpora: CD-audio + DVD-video
rozhraní: 2x ovladač, 2x karta, 2x USBport, Multicable output, Optical digital output, iLink IEEE1394, PCMCIA III slot

Periferie, které se hodí, aby se ti hra stala HROU

Hry nejsou jen programy, ale dokonalé ovládání, dokonalý obraz a dokonalý zvuk. Právě tyhle tři složky jsou velmi často tím, co rozhoduje, bude-li právě tahle hra tvou oblíbenou. Každá hra se dá - více či méně úspěšně - ovládat standardním ovladačem, který je dodáván s konzolou, nebo klávesnicí a myší, to v případě PC. Většina her si ale o použití speciálního ovladače a dalších periferií přímo říká. Nejenže ovládání zjednodušují, ale především umocňují tvůj dojem. Teprve s nimi se hra stává HROU.

Joystick - pákový ovladač

Slouží především k ovládání simulátorů, nejčastěji leteckých. Však taky původně je to letecká řídicí páka. Nejlépe ho tedy využiješ právě při ovládání všech létajících strojů, od rogala po XWing. Celkem dobře se s ním ale dají řídit i auta, lodě, motorky, někdo ho rád použije i pro hry typu doom. Jednodušší modely mají zpravidla 2 - 4 tlačítka, dražší až 16, včetně kloboučku, pomocí kterého se můžeš rozhlížet po okolí. Joystick lze doplnit i plynovou pákou, směrovými pedály a dalšími tlačítky s volitelnými funkcemi.

Reproduktory

Zdají se být něčím navíc, ale pro dokonalý přehled a autentický zvukový dojem jsou prostě nutné. Kvalitní zvuk dodá i spoustu informací o dění ve hře, hlavní je ale jednoznačně atmosféra. U jednotlivých platforem se možnosti liší, špičkovým řešením jsou dnes aktivní reproduktory, tedy soustava s vlastním zesilovačem. Ty už jsou schopny nabídnout i systém 3D - dokonalý prostorový zvuk. K tomu ovšem potřebuješ nejméně 4 klasické reproduktory a jeden basový (subwoofer).

Propojovací kabely

Detail, ale budeš-li chtít hrát proti kamarádům, nemáš jinou možnost, jak propojit dvě herní stanice. Je to vlastně podobné, jako u počítačové sítě - tu má ovšem doma málokdo. Jiným řešením je hra po internetu, kde můžeš taky hrát proti živým soupeřům. I tady ale samozřejmě budeš potřebovat kabely, jen trochu jiné.

Laser Gun - světelná pistole

Pokud potřebuješ přesně a rychle střílet z místa, neobejdeš se bez ní. Škoda je, že ne všechny hry, pro které by se hodila, ji skutečně podporují. I u pistolí existují vibrační verze, které dají pocítit zpětný ráz při výstřelu. Dražší verze mají i pedál, kterým můžeš rychle a bez námahy vyměnit prázdný zásobník za plný.

Pochopitelně, je určen k ovládání všech automobilových simulátorů. Většinou je dodáván i s pedály brzdy a plynu, některé dražší modely mají i realistickou řadicí páku. U těch levnějších se řadí tlačítky. O skutečný prožitek z jízdy se pak postarají takové typy, které jsou vybaveny vibračním motorkem a nabízejí force feedback - auto skutečně cítíš v ruce.

Volant je prostě volant

Je univerzální, dodávaný s většinou herních konzol. Existuje však i řada vylepšených verzí, které ti poskytnou větší pohodlí, líp se - díky speciálnímu tvarování - ovládají a mají i řadu funkcí navíc. Joypad může být kombinován s joystickem. Existují opět vibrační typy, můžeš sehnat i joypad reagující na pohyb. Na své si u nich přišli designéři - pro zpestření se vyrábějí v mnoha barvách, výjimkou nejsou průhledné joypady.

Joypad - základní ovladač

Memory Card - paměťová karta

Moc užitečná věcička pro toho, kdo si chce ukládat rozehrané pozice a pak se k nim vracet. Některé hry dokonce přímo při spuštění paměťovou kartu vyžadují. Problémem je, že pro jednotlivé platformy se nedají použít stejné karty a nejsou ani žádné univerzální. Samozřejmě, nejdůležitější je u karty kapacita paměti. Ta taky určuje cenu.

Speciální periferie

Je jich spousta, protože jsou většinou určeny pro konkrétní hru. Kytara, rybářský prut, taneční podložka, klávír, brýle, helma, rukavice... To už jsi ale tak trochu ve stéře virtuální reality. Ne, že by třeba límec nebo speciální sedačka - obojí pochopitelně se zabudovanými reproduktory - nebyly skvělé. Jenže to chce buďto hodně výkonnou brigádu, nebo dost bohaté příbuzné. Těšit tě může jedině - ani sebelepší technické vybavení není víc, než dokonalý přehled, rychlá myšlenka a pohotová ruka.

FIFA 2000

EA SPORTS

Ve fotbale existují jen dvě jistoty: míč je kulatý a jednou do roka vydává EA Sports nový FIFAprogram. Jaké novinky přináší verze 2000?

Zábava je bez hranic. Animovaní jsou dnes i diváci na tribunách a pokud jsou s hrou spokojeni, rozjedou tu pravou mexickou vlnu.

Ve verzi FIFA 2000 má každý hráč svůj vlastní obličej.

Co se týče grafiky, byla značně přepracována i verze pro playstation. Tady je ukázkový faul loktem.

Před vstupem do síně slávy. Střelci vítězného gólu je vhodné vyčistit kopačky.

INFO Zachycení pohybu

Jednou z největších předností nové hry je superrealistická animace hráčů. Bylo použito zvláštní metody - skuteční fotbalisté prováděli přes dvě stě modelových situací a speciálními kamerami byly všechny jejich pohyby zaznamenány a přeneseny do počítače. Tam byly později analyzovány a zabudovány do animací. Tento postup se nazývá Motion Capturing a s jeho pomocí dokáže designer vložit do animací i velmi složité pohyby, které ve výsledku vypadají neskutečně skutečně.

Vlastní snímání probíhá v obrovské firemní hale, na opravdovém trávníku. Hráči jsou oblečeni do speciálních obleků, doslova posetých zvláštními body. Právě tyto body slouží k zachycení pohybu, který je pak na počítači přenesen a aplikován na pohyb animovaných hráčů. Jejich postavy se pak pohybují naprosto stejně jako předtím hráči na trávníku.

Jen pravý trávník dovolí jemné finty s míčem

Fotbalový mistr v capture-obleku

Pohledy si volíš podle přání, pozice kamery je v nové verzi nastavitelná plynule.

Tohle je faul na žlutou kartu.

Góóóóól!!! Realističtější animace znamenají realističtější hru.

Hráči se liší velikostí i postavou, stejně jako ve skutečnosti.

Jak dokazuje tohle menu, poprvé si můžeš zahrát i americkou Major Soccer League.

Fotbalový fanoušek zažívá dokonalé štěstí. Čeští lvi se zapsali do guinessovky a postoupili na mistrovství Evropy bez ztráty bodu, a ještě navíc je tu nová FIFA 2000 od EA Sports. Konec čekání, můžete na trávník.

Hned první pohled ale přesvědčí, že tentokrát se čekání vyplatilo. Zjemněna a od základu přepracována byla celá grafika - k největším zlepšením patří animované tribuny, rozdíly v postavách hráčů a dokonce animované obličeje. Prostě Zidaneho s Patrikem Bergrem si nesplete ani tvoje sestra. Dvě stě hráčských a brankových animací, to je dokonalý realismus.

Nejlepší na tom všem je, že se při vylepšení grafiky zmírnily hardwarové požadavky. Dokonce i technicky trochu okleštěná verze ti poběží při 25 obrazech za sekundu celkem bez problémů.

Fandy láká i skvělý hudební doprovod. Podílely se na něm skupiny Aplo440, Gay Dad, Lunatic Calm a dokonce i fotbalový maniak z Take That - Robbie Wiliams. Ten je autorem úvodního hitu It`s only for us. Komentář, jak už je zvykem, namluvili komentátoři nejlepších světových televizních stanic.

Zvukovou kulisu doplňuje i zpěv a skandování fanoušků, typické v jednotlivých fotbalových zemích. Verze FIFA 2000 nabízí vedle českých zástupců kompletní anglické a německé prvoligové soupisky, mnoho mezinárodních týmů a poprvé i dvanáct klubů americké ligy. Pro fandy historie je tu také lahůdka - nabídka čtyřiceti špičkových mužstev uplynulých desetiletí v jejich klasických sestavách.

Přepracováno bylo i ovládání. Ve standardních situacích, jako je autové vhazování, rozehrávka či přímé a nepřímé kopy, si můžeš buďto vybrat ze tří naprogramovaných variant, nebo se pokusíš dostat míč do vápna individuálně. Různobarevné označení vybraných aktivních hráčů informuje o pravděpodobnosti toho, že se míč dostane skutečně tam, kam chceš. Grafické ukazatele únavy hráče a směru kopu doplňují info z nabídky. A pozor! Experti radí: před vstupem na trávník je potřeba hráče rozvičit a zahřívat na okrajích hrací plochy, podél autové lajny. Takže, hymny dozněly, rozhodčí čeká...

PC | PS | N64 | SAT | A

FIFA 2000

sportovní

vydání: zima 99

EA Sports | 1-20 hráčů

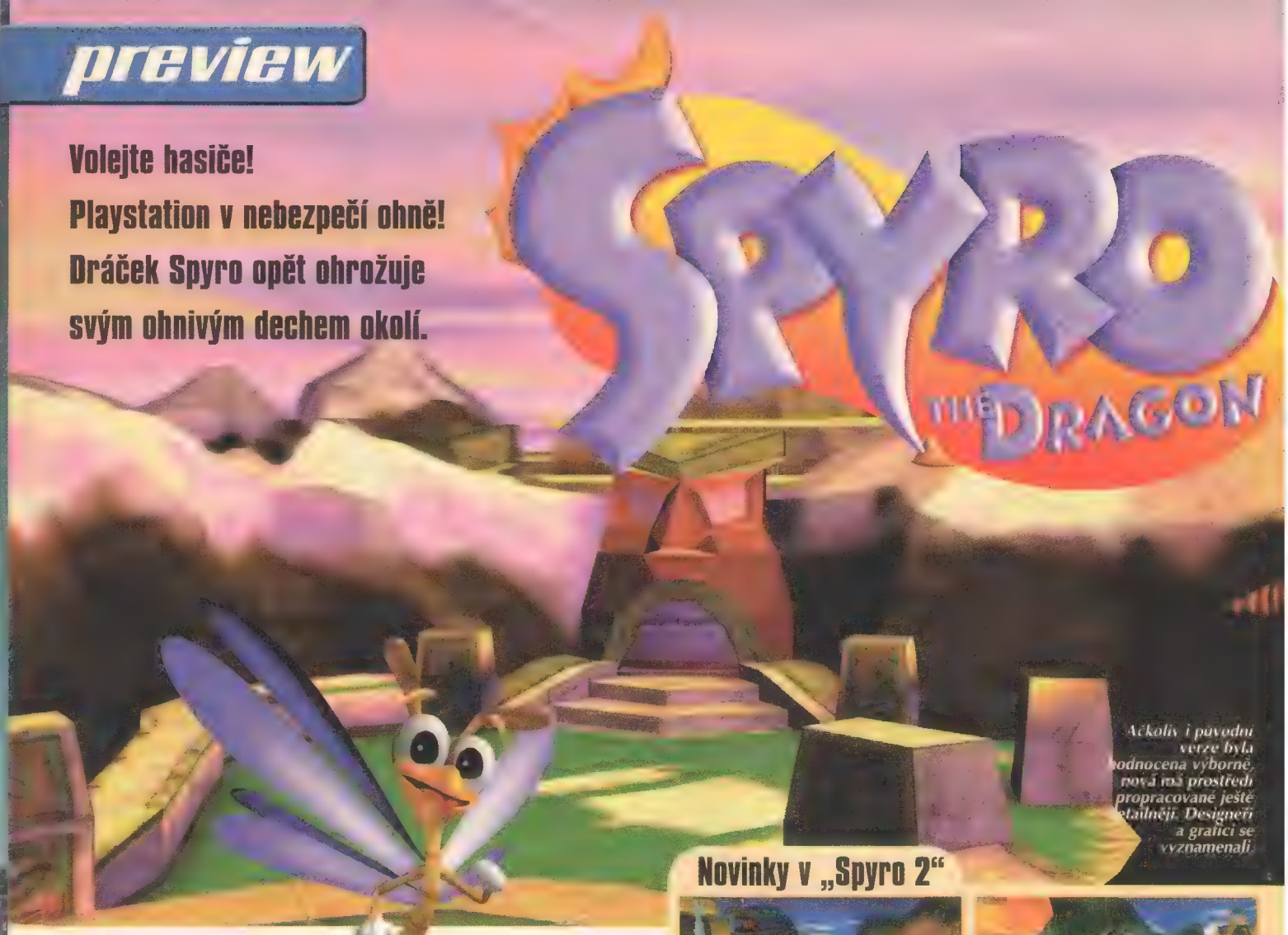
Jedna nula pro EA Sports: „FIFA 2000" opět svým fotbalovým konkurentům o krok uniká

INFO Centrála

Všechny hry řady EA-Sports vznikají v kanadském Vancouveru. V rozsáhlých, vysoce moderních prostorách firmy pracuje přes 500 programátorů, grafiků a designerů. Práce jim je vším, ale přesto... Aby se mohl kreativní tým odreagovat, má k dispozici fotbalová a basketbalová hřiště na firemním prostranství. Samozřejmě, v rámci placené pracovní doby.

Centrála EA Sports: chcete si v poledne přestávce zakopat?

Volejte hasiče!
Playstation v nebezpečí ohně!
Dráček Spyro opět ohrožuje svým ohnivým dechem okolí.



Ačkoliv i původní verze byla hodnocena výborně, nová má prostředí propracované ještě detailněji. Designeři a grafici se vyznamenali.

Od doby, kdy se v minulém roce objevil, už Spyro získal spoustu přátel. Tato 3D-Jump&Run hra patří díky své dokonalé technice a mnoha důmyslným úrovním na playstation ke špičkám. Nyní chce výrobce, společnost Insomniac, dokázat, že to umí ještě lépe. Ačkoliv měla hra už v první verzi velmi dobrý design, mohlo být nakonec dlouhé dračí hledání i nudné. V nové hře by vše mělo být jinak.

Dráček Spyro a jeho přítelkyně vážka Sparks si chtějí po vytrpěné námaze dopřát malý odpočinek. Na cestě do prázdninového letoviska Glimmer je však obyvatelé Alvataru žádají o pomoc. Osadníky totiž doslova na každém kroku tyranizují obrovské obludy. Tentokrát se hra odehrává v krajině věčného ledu, uvnitř sopky, na mořském dně a mnoha dalších místech.

Z každé výpravy do určitého světa musí Spyro přinést talisman. Ty však nejsou jen tak lehce k mání, jsou přísně střeženy. Pro získání každého z nich je nutné používat stále nové triky. Jednou musí Spyro najít rozsypané kosti a poskládat z nich zpátky kostru, podruhé zase třeba zachránit obyvatele vesničky před hladovými dinosaury. Množství variant tedy oproti předchozí verzi výrazně stouplo.

Vedle vyhledávání talismanů nabízí každý svět i takzvané souboje o Orby. Zde mají ti zkušení možnost dokázat, jak zručně umí zacházet s ovladačem (v tomto případě je to Dual Shock), když se musí - například při hokejovém zápase - utkat s mohutnými příšerami. Pouze ten, kdo obtížnou minihru vyřeší, získá drahokamům podobné Orby.

Vrcholem jsou pak soupeři v závěru hry. Ti totiž dokáží měnit svůj způsob útoku až čtyřikrát za sebou. Přinutí tě tak vymýšlet stále nové taktiky, abys je dokázal všechny porazit.

Z takového množství rozmanitých úkolů ve hře Spyro the Dragon 2 je jasné, že to bude to pravé dobrodružství.

Máš rád Jump&Run hry?
Máš doma playstation?
Máš se na co těšit!

PC | PS | N64 | SAT | A

Spyro the Dragon 2
Jump&Run

vydání: podzim 99

Insomniac: Games/Sony | 1 hráč

Žhavá novinka! Ohromný skok v designu hry by mohl konečně udělat ze Spyra superhvězdu.

Novinky v „Spyro 2“

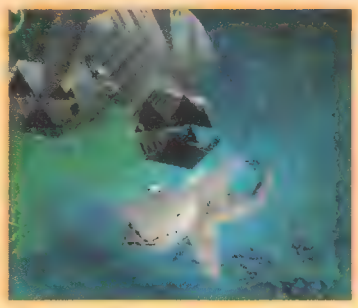
Jednu úroveň zdolává Spyro na vozíčku s použitím děla.

Potřebuješ se zbavit létajících dinosaurů? Tato monstrózní aparatura pomáhá.

Sportovní minihry mezi úkoly ti přinesou odměnu. Pokud ovšem dokážeš třeba při hokejovém utkání nastřílet určitý počet branek ještě před uplynutím vyměřeného času.

Čekají tě i veselé minihry. Zde musíš pomoci leopardovi při sbírání opiček a bojuješ proti palmám. Za odměnu získáš Orby podobné diamantům.

Toto je Gierhals. Dobře oblečený pán ti pracně nasbírané Orby zase vezme. Ale staví mosty a naučí tě nové triky.



Ve speciální ponorce je Spyro chráněn před útočnými žraloky.

Ve svém novém dobrodružství plave dráček Spyro dokonce pod vodou.

Rozhovor se šéfem firmy Insomniac Tedem Pricem

SCREENFUN:
Prozraď, co jste u nové verze udělali jinak?
Ted Price:
Především jsme chtěli přinést do hry větší hloubku. Mnoho starších hráčů se cítilo úrovní podceněno. Teď má dráček poslání v každém světě. Tím bychom se chtěli otevřít i pro starší cílovou skupinu a nabídnout něco i pokročilým hráčům.
SCREENFUN:
Proč to zkoušíte zrovna s takovou roztomilou, skoro dětskou postavou, jako je Spyro? Vaše první hra je přece střílečka.
Ted Price:
Spyra jsme vlastně ani neplánovali pro konkrétní cílovou skupinu. I celé řadě dospělých se první díl velmi líbil a my věříme, že jejich očekávání s dvojkou splníme.
SCREENFUN:
Odkud berete nápady? Existují vzory?
Ted Price:
Ne, přímé vzory neexistují. Každý v týmu může uskutečnit své vlastní nápady, pokud se líbí i zbytku skupiny. Samozřejmě nikdo znova kolo nevymyslí a některé návrhy vycházejí z prvků jiných her.
SCREENFUN:
Z jakého důvodu vyvíjíte vlastně pouze hry na playstation? Máte smlouvu se Sony, v níž by to bylo zakotveno?
Ted Price:
Ne. Spyro je sice naplánován exkluzivně pro playstation, ale v podstatě bychom mohli programovat i na jiné bázi. Lidé ze Sony nás zkrátka perfektně podporují. Práce, kterou s našimi hrami odvádějí, aby je správně prezentovali, je ohromná. Ti snad musejí spát ještě méně než my.
SCREENFUN:
Prozradíš našim čtenářům své oblíbené hry?
Ted Price:
Právě teď hraju jako šílený Pokémon. Je skutečně neuvěřitelné, jak jednoduché hrací koncepty mohou být do jisté míry nakažlivé. Na E3 v květnu se mi také hodně líbily Ape Escape a Poy Poy 2.
SCREENFUN:
Firma Naughty Dog, sídlící jako vy v Los Angeles, je již léta velmi úspěšná s Crash Bandicoot. Pobízí tě něco takového kupředu?
Ted Price:
Jasně, že ano. My máme s Naughty Dog velmi dobré vztahy a zároveň udržujeme určitou formu přátelského soupeření.

POSTA

Programovatelné kostky Lego nejsou žádná hračička. Koumáci si mohou stavět inteligentní roboty. Testovali jsme systém Lego Mindstorms Robotics Invention.

První úkol máš úspěšně za sebou: Pathfinder II se rozvážně pohybuje podél černé čáry na podlaze. Prostřednictvím světelného senzoru rozlišuje malý robot světlo a tmu a tak samostatně hledá správnou cestu. Teď můžeš přejít k obtížnějším úkolům - nechej robotka posbírat ponožky z podlahy, nebo - až se někdo vplíží do tvého pokoje - zvonit na poplach. To bude máma koukat...

Když se programovatelné Lego objevilo loňského léta na americkém trhu, rozpoutalo opravdovou mánii po robotech. Již po krátké době byl nový druh stavebnice vyprodán. Lego Mindstorms Robotics Invention System se teď dostává i k nám. I ty už budeš moci stavět z Lega vlastní roboty a na počítači je programovat tak, aby dělali, co chceš.

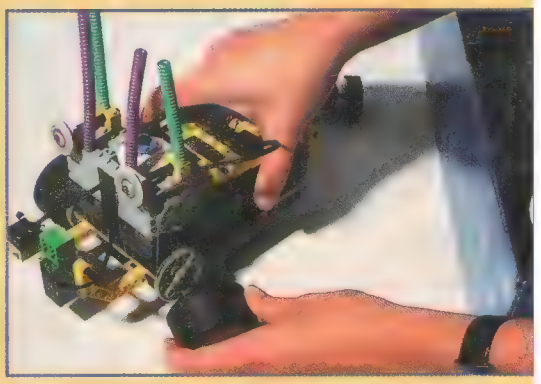
Součástí stavebnice jsou, vedle množství stavebnicových dílů, i dva motory, dva dotykové senzory, jeden světelný senzor, jedna infračervená propojovací jednotka a tak zvaný RCX-blok. To je velká kostka se zabudovaným mikropočítačem. Ten tvoří mozek pozdějšího robota. Tato chytrá krabička dokáže pohánět tři motory a tři senzory najednou. Co zvládnou, to ale závisí na programu, který připravíš. Fantazii se teoreticky žádné meze nekladou. Obtížnější úkoly však předpokládají hodně trpělivosti, prvotřídní logické myšlení a jemný cit pro mechanismus. Neboť když se díly Lega nedokáží pohybovat tak, jak sis představoval, nic s tím nenadělá ani ten nejlepší programový kód.

Program pro robota napíšeš na PC

Vykoumaný pohon a světelný senzor zařídí, že robot Pathfinder II je schopen objet černou čáru.

Tak to funguje

Po spuštění CD-ROM, které ve stavebnici najdeš, přistaneš v tréninkovém středisku. Zde nalezneš srozumitelný návod, jak vozítko krok za krokem sestavíš, jak napíšeš program a jak ho nakonec přeneseš na RCX-blok.



Z částí stavebnice sestrojíš robota. Pokud by měl tvůj model později rozpoznat čáru na podlaze, zabuduješ mu dopředu světelný senzor. Přestože tento senzor velmi dobře reaguje, měl by být co možná nejblíže u podlahy.

TIPY

Trik se smyčkou

Pokud Pathfinder II nenalezne delší dobu černou čáru, otáčí se nekonečně dlouho v kruhu. Ty můžeš program vylepšit tak, že pokud bude robot vidět déle než pět vteřin bílou barvu, pojede rovně. K tomu potřebuješ vědět, že senzor rozlišuje pouze signál „Bílá" nebo „Černá", ale nevnímá, jak dlouho která akce trvá. Trik: Na začátek programu umístíš nekonečnou smyčku, která se neustále dotazuje, zda se koná akce „černá". Pokud se tak po dobu pěti vteřin nestane, spouští se jízda vpřed.

V SI ROBOTA

Spínací centrála robota

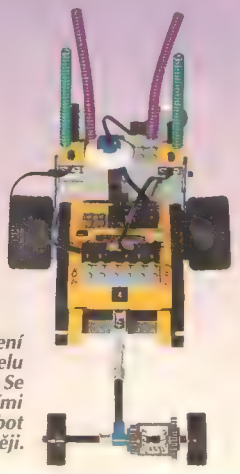
Světelný cenzor
Světelný senzor rozlišuje světlo a tmu. Pokud je robot správně naprogramován, dochází přes něj ke spouštění akcí.

Tlakový senzor
Oba tlakové senzory vnímají dotyk. Podle naprogramování ovlivňuje tlak nebo jeho uvolnění akci.

Motor
Na RCX-blok je možné připojit celkem tři motory. V samotné stavebnici jsou však pouze dva.

RCX-modul
RCX-modul je mozkem robota. Na něj se přes infračervenou jednotku přenáší programy z počítače. Jsou zde uloženy veškeré informace pro robota.

Display a ovládací tlačítka
Na displeji RCX-blok zobrazuje, který program je právě nastaven. Můžeš si uložit až pět různých programů. Šedivým tlačítkem „Prgm“ si navolíš vybraný program a stiskneš zelené tlačítko „Run“, abys ho spustil. Opětovné stisknutí „Run“ zase běh programu zastaví.



Rozšíření základního modelu podle návodu: Se dvěma zadními koly jede robot stabilněji.

R2D2 jako robot z Lega
Vedle standardní vynalézací sady existuje stavebnice s modely z Hvězdných válek. Základní sada s droidy však není volně programovatelná, nýbrž pracuje s hotovými programy.

a přeneseš přes infračervenou propojovací jednotku na RCX-blok. Jak se to dělá, se dozvíš z přiloženého CD-ROMu. Naučíš se z něj i základy speciálního programovacího jazyka. Vše je uděláno tak srozumitelně, že začátek stavění robota připadá snadný každému. Složitější to bude, pokud se chceš dostat nad základní úroveň. Protože mnohé z již trochu komplikovanějších programovacích povelů nejsou v úvodu vyloženy a v online nápovědě jsou vysvětleny pouze částečně. Jak vše funguje - nebo lépe - proč něco nefunguje tak, jak bys chtěl - vypátráš pouze zdlouhavým zkoušením. Stejně jako skutečný stavitel robotů. Věříme, že nebudeš netrpělivý a neřekneš si: „Hned teď to vyhodím z okna.“

A když pak tvůj robotek konečně dělá, co má, je výsledný zážitek ohromný. O tom, co všechno je možné, se můžeš přesvědčit na internetu. Fanoušci se tu, ve vlastním chatu na stránce www.legomindstorms.com, setkávají, představují si svoje vynálezy, dávají si tipy a nabízejí si dokonce navzájem svoje programové kódy ke stažení. Protože s Lego Mindstorms můžeš stavět pořád nové konstrukce a nové programy, zaručuje stavebnice to, že se s ní budeš náramně bavit po několik let. Co je důležité - bez problémů jsou použitelné i kostky z ostatních technických stavebnic.

PC | PS | N64 | SAT | D/A

Lego Mindstorms
Stavebnice robota pro začátečníky i profesionály

210 Euro | Lego | 1 hráč

Min.: P166, 16MB RAM, WIN95/98, 50MB HDD,16-bit graf.karta, zv. karta, volný 1 seriový port

grafa/zvuk: 2 | akce: 1 | zábava: 1

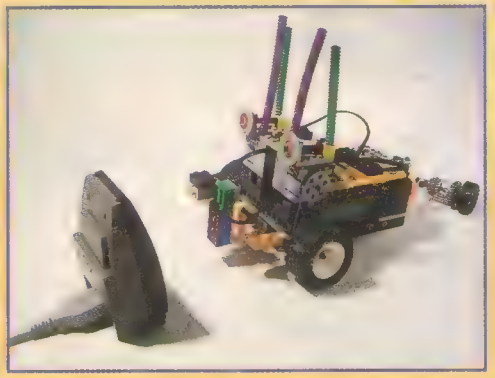
Neomezené možnosti, vysoká variabilita, dobrý návod pro začátečníky.

Koupit si ji můžeš nejblíž v Německu nebo Rakousku.

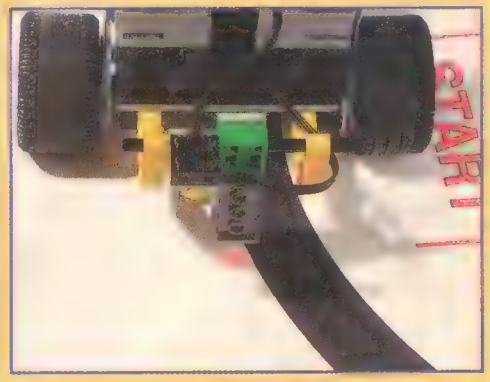
Nevýhody: programátory a koumáky vyžaduje však hodně trpělivosti.

2

Na svém počítači napíšeš program pro Pathfinder II. Povely v RCX-kódu jsou graficky znázorněny jako barevné ikony. Z nich se pak pomocí myši skládá program metodou Drag&Drop.

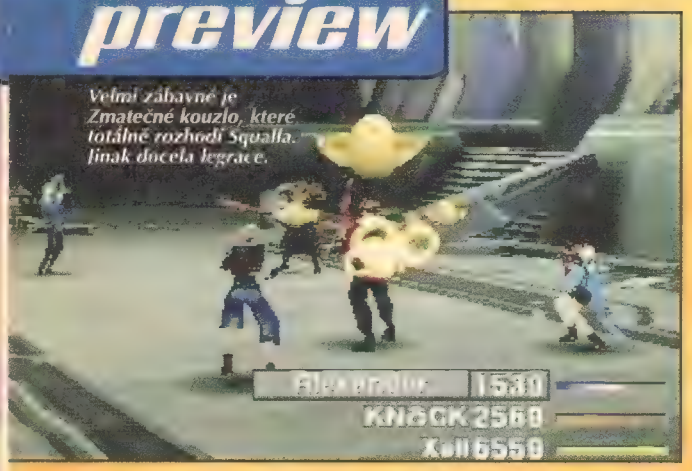


Přes infračervenou jednotku připojenou na PC se přenáší hotový program na RCX-díly Lega. Za tím účelem musíš blok postavit přímo před propojovací jednotku, aby mohla přijímat signály.

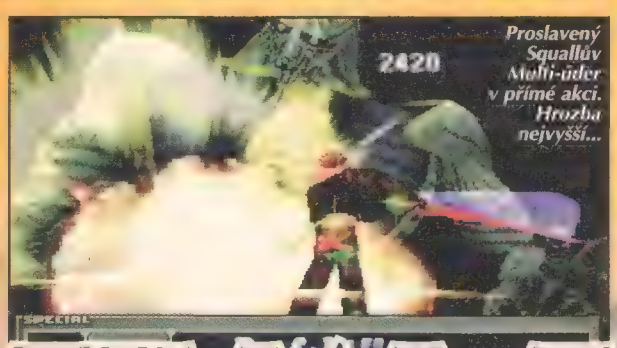


Pro testování postavíš robota na přibalenou testovací cestu. Po uložení programu rozpozná černou čáru a řídí svůj směr jízdy podél této čáry.

Foto: M. Kayser



Velmi zábavné je Zmatečné kouzlo, které totálně rozhodí Squalla. Jinak docela legrace.



Proslavený Squallův Multi-úder v přímé akci. Hrozba nejvyšší...

FINAL FANTASY VII

INFO

Final Fantasy navždy

Zdaleka nejoblíbenější RPG pro herní konzole odstartovala svou kariéru v roce 1987 v Japonsku. Malý vývojář Square potřeboval hit, něco jako Dragon Quest od Enixu. Tak vznikla Final Fantasy - každý díl se stal hitem. V Japonsku se například FF VII prodalo 3 miliony kusů jen během prvních tří dnů.

Systém kouzel

V FF8 nemají postavy ze Squallovy party na začátku žádné magické schopnosti. Až spojení s Guardien Force (GF) ti umožní kouzla vyvolat a používat.

Ale nejen to: kouzla se jen neučíš jako v jiných hrách, ale kradeš je nepřátelům. Můžeš jich sice skladovat jen stovku, ale díky za ni. Pomocí GF se dají přiřadit vlastnostem tvých postav. Tak třeba můžeš zvýšit hodnoty síly nebo magie.

Dřív jsme ji znávali jen z doslechu, protože Nintendo tu kořeny nijak zvlášť nezapustilo a tahle pohodová RPG série ohromila svět už šestým dílem. Japonský hit přinesl novou úroveň, dokonalou optiku, skvělý zvuk. Pak přišlo, po Playstation - u sedmičky - převedení na PC a celá Evropa se konečně dozvěděla o téhle veleúspěšné a velepovedené hře. Jenže právě v sedmičce jako by ztratila náboj. Přenos z Nintenda prostě nebyl bez chyby. Jestli se o osmičce mluvilo už víc než rok, pak letošní japonská horečka překonala představy - na tuhle novinku ze Square se stály fronty jako na svátost boží. A právem. Protože jestli má dokonalost v RPG jméno, pak je to právě FF8.

Co je v osmičce nového? Dost. Pochopitelně, především prostředí a hrdinové. Všechno to získalo na atmosféře, především díky většímu důrazu na detail. Zvýšila se již i tak neuvěřitelně vysoká reálnost. Systém kouzel je zas o něco složitější, výrazného zlepšení doznal systém zbraní a jejich zdokonalování. Super jsou učenliví Ochránci (Guardian Forces), kteří se spojují s postavou, zdokonalují se a vyvíjejí.

Návaznost na předchozí sestřičky je ovšem zcela zřejmá - standardem už se stává posloupnost, v níž FF rostou k dokonalosti a košatí. Podobnost o-mičky se staršími sestřičkami proto samozřejmě není čistě náhodná - složitost děje, množství tajemných odboček v příběhu a jejich vzájemná návaznost na hlavní story jsou totiž tak důmyslné, že znalost předchozích FF se ti bude hodit.

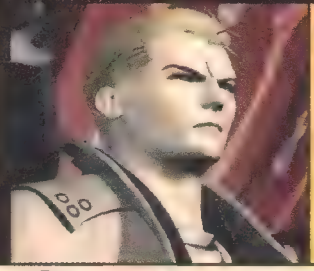
Takže co tě čeká? Především onen mladý a trochu zbrklý bojovníček Squall, který nemá cíl nikde níž, než v elitní bojové družině SeeD. Trénink je jedinou cestou, jak se tam dostat. Jenže když zmizí generál, dějí se v The Garden věci... Tenhle introtrik je dobrý na rozehrání - stejně se ti asi nepodaří poznat vše dokonale, takže další výhodou je to, že FF8 ti vydrží určitě do roku 2000. A i když ji budeš hrát měsíce, bude to pořád ona a pokaždé jiná - stačí jen občas sejít z naznačené cesty a budeš se divit, co všechno se bude dít.

Squallovo putování (ovšemže s družinou, můžeš mu vybrat partičku do nepohody) je chuťově natolik rozmanité, že ti nedá vydechnout. A kdyby náhodou, zkus se soustředit na angličtinu, protože není nijak jednoduchá. Ještě k těm cestám: na Chocobos to jde vzduchem skvěle.

Samo putování (pochopitelně 3D akce a dokonale renderované pozadí, které posunuje grafiku zase o stupínek výš) má samozřejmě oba rozměry - dobrodružný i bojový. Nejde jen o sílu kopů, ale o příběh. A přijít mu na kloub bude tvým úkolem. GF pomohou, ale nemáš je navždy - dost se kradou. Je jich celkem 17, některé poznáš celkem lehce, ale čtyři jsou schovány, čert ví kde. (Ví, ale neřekne, hledej...)

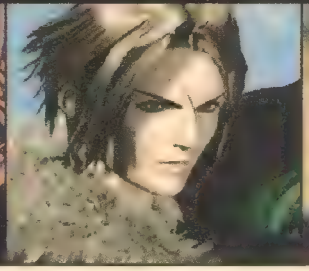
GF by měli bojovat ve spojení s tvými třemi bojovníky (máš sice na výběr ze sedmi, ale tři ti musí stačit na všechny příšery okolo - na Cifera bacha, je to slušná mrcha!), ale jsou i takoví, co to dokáží sami a třeba i několikrát za sebou. Těch se drž.

Cifer Almasy
Squall a Cifer se vzájemně nenávidí až do konce hry.



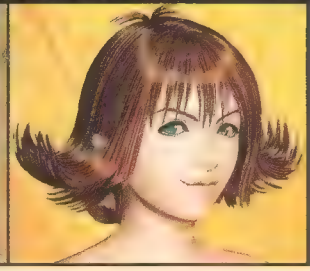
Edea
Za fasádou zlé čarodějky se skrývá obrovské tajemství.

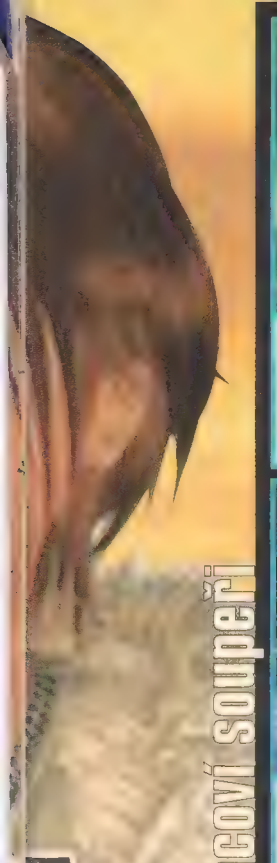
Squall Leonhart
Tenhle samotář vede celý tým dobrodružstvím.



Quistis Trepe
Squallova učitelka a průvodkyně - dopraví ho celým dobrodružstvím.

Selphine Tilmitt
Živá spolubojovnice Squalla. Trochu hysterka.





Konoví souperi

El Viole - Hitpoints: 2800

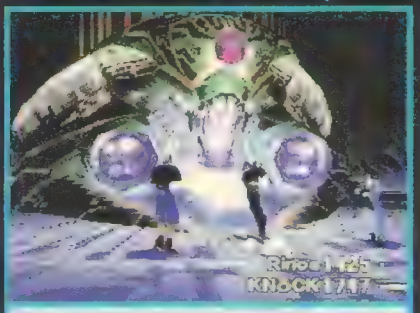
Udeř všim, co je ti k dispozici, a bez triků. GF tady odvádějí skvělou práci. Zařiď, aby někdo ukradl z El Violeho listiny kouzel jeho GF.

X-ATM092 - Hitpoints: 6000

Tenhle zákeřný Krab je přece jen poněkud náročnější. Stačí ho trochu zbít a utéct. Než se dostaneš k přístavu, boj se opakuje. Pak jej lze i zabít.

Namtal-Utok - Hitpoints: 2800

Kdysi double prezidenta. Teď trochu zombie, velmi citlivý na uzdravovací kouzla. Než se do něj pustíš, chce to nějaká dvojitá kouzla do zásoby.



Norg - Hitpoints 2000/12000

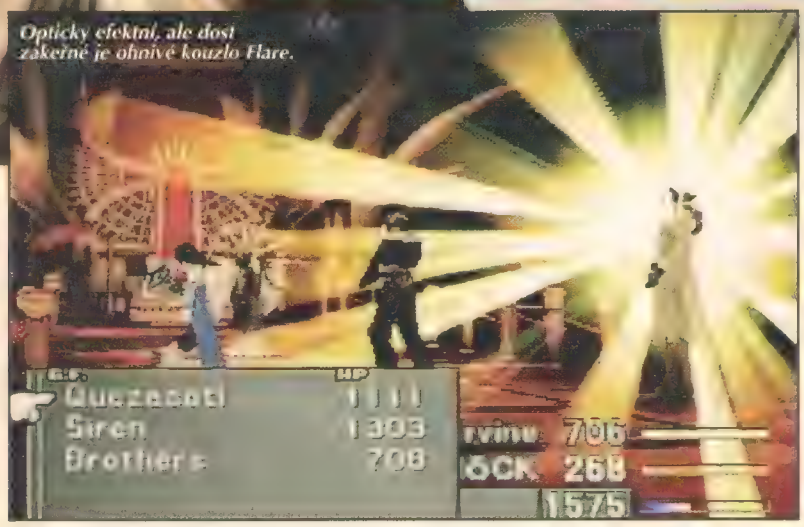
Boss, kterého je potřeba vymlátit z jeskyně. Stačí strefovat se na střed kapsle. Satelity jsou neškodné, pokud jsou modré. Při změně barvy útoč.

Edea - Hitpoints 5000/15000

Obzvlášť ve druhém souboji je velmi silná. Musíš ukrást Alexandrovi GF a použít Shell kouzlo. A opět bude účinný Squall a jeho Multi-úder (Aura kouzlo).

Cifer - Hitpoints 800 až 35000

Úskočný a zákeřný, nastupuje hned třikrát. Zvládne ho Squall se svým Multi-úderem. Musí ovšem bojovat polomrtvý (žluté HP) a až bude třeba, oživíš jej.



Opticky efektní, ale dost zákeřné je ohnivé kouzlo Flare.

Celkem slušně je nastavený systém bonusů, pochválit musím i orientační systém, který je dost přímočarý - prostě vždycky bys měl vědět, kde je tě zapotřebí. Tedy, pardon, Squalla... Když už přijde boj, věř si. A věř i indikátorům, při žloutence do toho nechoď, nemáš šanci. Ke zbraním taky jedna rada - ke kováři můžeš, ale bez kouzelných přísad nemáš šanci. Ty se kradou nebo přidělují za vyhraný souboj. A dál už si hrej sám, řekl jsem víc, než dost. Totiž, mohl bych pokračovat asi ještě na osmi stranách a byl bych pořád někde na začátku a vůbec - víš, že je toho na čtyři cédéčka?

Dincht
Srt na bojové sporty - či s holými pěstmi.

Irvine Kinneas
Ostrostřelec ze Squallovy partičky hrdinů, který má rád Selphine.

Rinoa Heartilly
Rionina láska ke Squallovi? Trvale bez odpovědi.

N64 | SAT | A

Final Fantasy VIII
RPG/1Q2000

2199 Kč | Square | 1 hráč

Memory card, Dual Shock

Grafika 1 | Zvuk 2 | Zábava 1

efektní grafika, skvělé prvky, domyšlený příběh, rozvětvený děj

dlouhé rozhovory a hudba

Představuje vrchol žánru a aspiruje na hit současnosti

1

Být skutečnou historickou postavou, nebo zcela novým no-name? To bude tvá volba! Svět však bude takový, jaký si ho udělás.

Age of Empires II

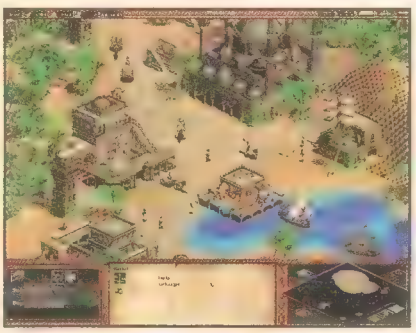
Když se mluví o společnosti Microsoft, většinou si z jejích produktů všichni utahují (asi proto, že s nimi skoro všichni pracují). Mezi hráči má ale tahle firma dobrý zvuk – už pro své skvělé joysticky, volanty, gamepady a jiné ovladače. Hry vydávané pod touto značkou bývají zábavné a kvalitně zpracované.

Nejslavnější strategii Microsoftu, Age of Empires, hrál asi každý, mnozí si užili i s datadiskem Rise of Rome. A proto jsme se všichni těšili na další díl. I kdyby se jednalo pouze o další datadisk, našel by si určitě spoustu příznivců, ale programátoři pro nás připravili úplně novou hru.

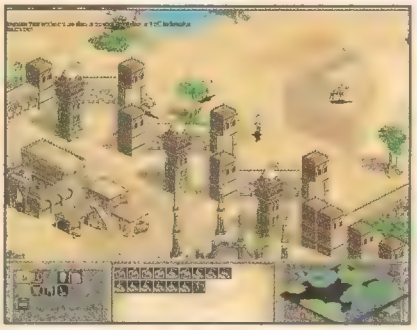
Zůstaly všechny osvědčené principy, jenže vylepšené v zájmu hratelnosti a přibyly i nějaké novinky. AOE II – Age of Kings se oproti předchozímu dílu posunul v čase o nějakých tisíc let dopředu, do temného středověku, kdy místní vládcové upevňovali své pozice a rozšiřovali svá území. Zahraješ si za skutečné historické postavy (Johanku z Arku, Bravehearta Wiliama Wallace, Džingischána a jiné), vybrat si můžeš ze třinácti národů a jen na tobě záleží jejich budoucí místo v historii. A pak také i ta historie.

Základem je – jak jinak, platí to i ve středověku – vesničan a jeho práce. Své malé nevolníčky musíš posílat těžit dříví, kamení a zlato, jiní budou lovit po okolí nebo pěstovat obilí. Jídlo a suroviny budeš potřebovat pro vývoj nových znalostí a dovedností, na stavbu vesnice, můžeš s nimi i obchodovat, ale hlavně je využiješ k pořízení vojenských jednotek. Těch je ve hře spousta a taky spousta typů, každý národ má i své jedinečné bojovníky. Vojáčci jsou navíc daleko chytřejší než v předchozím díle (a než ve skutečnosti), umí se třeba sami seřadit do vhodné formace (což normálně nezvládne ani rota po ročním výcviku) a už se ti nestane, že by jich polovina po cestě zabloudila (což se běžným velitelům běžně stává). V bitvě se tak daleko lépe uplatní tvé taktické vlohy.

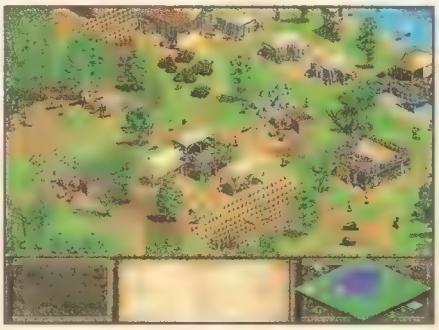
Válečnické umění je určitě nutné k úspěchu, v některých misích se ale neobejdeš bez diplomatických schopností. Vždycky je lepší, když za tebe špinavou práci odvedou spojenci (tohle většinou platí i v životě, ale není to unfair?). Zvítězí tedy pouze ten, kdo dokáže být dobrým hospodářem na panství, kdo si umí získat přátele a vypořádat se s nepřáteli.



Romantika středověku? Proč ne!



Těžké je živobytí, poušť postupuje.



Vesničané jsou soběstační i díky lesům.

PC | PS | N64 | SAT | A

Age of Empire

strategie

1699 Kč | Microsoft | 1-8 hráčů

P166, 32RAM, W95, 200MB HD

grafika 1 | zvuk 2 | zábava 1

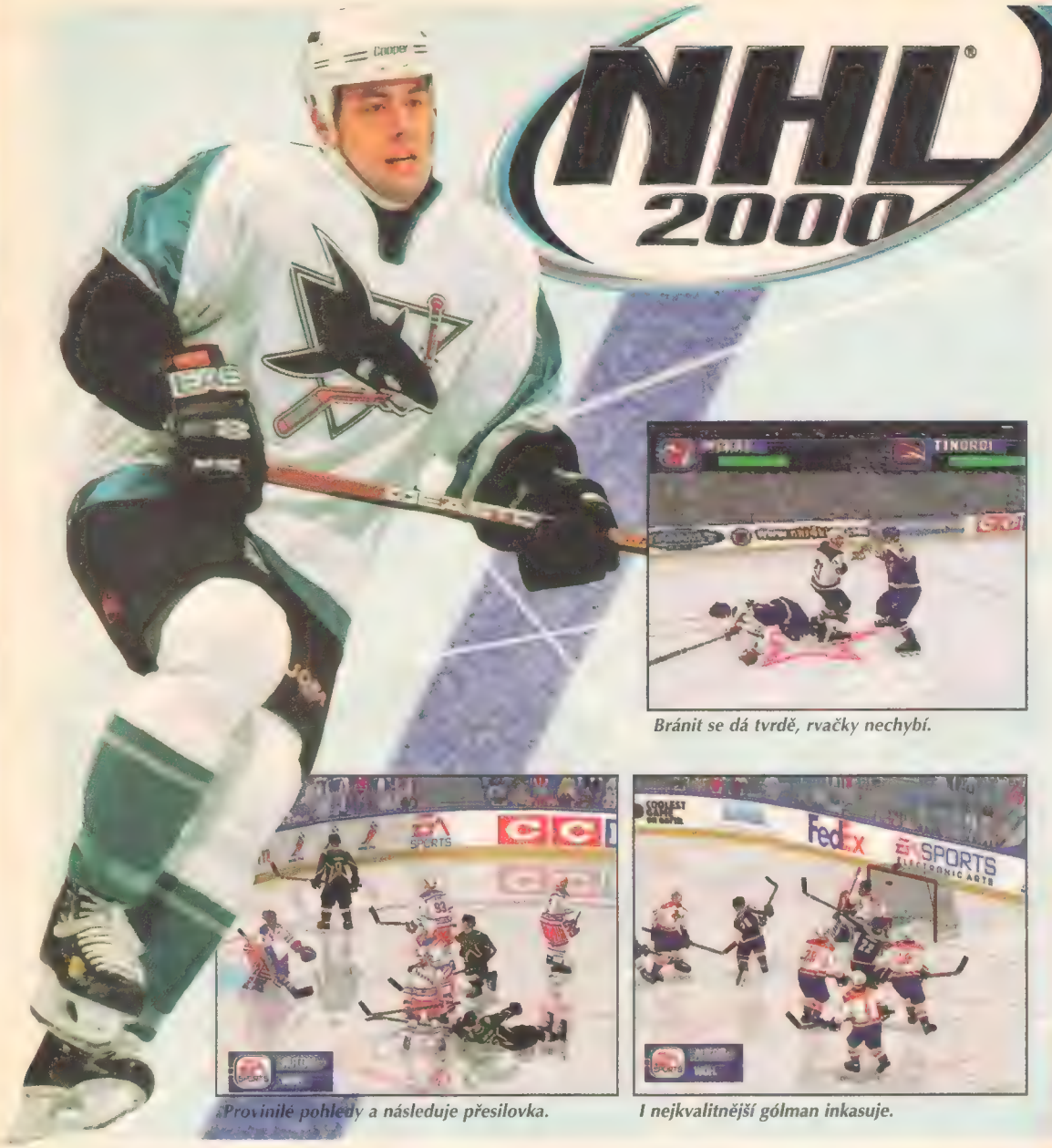
napínavé scény, nové objekty, srozumitelné pokyny

malá mapa, nepřehledné boje

Historie ožívá a AOE se ihned po uvedení chytá na prvních příčkách žánru.

1

NHL 2000



Bránit se dá tvrdě, rvačky nechybí.

Provinilé pohledy a následuje přesilovka.

I nejkvalitnější gólman inkasuje.

Co psát o hře, která je sice stejná, ale lepší. Zvýšila se rychlost, zlepšily se detailní animace, do kteréhokoliv mužstva si můžeš transportovat sám sebe. To jsou detaily. Důležitější je, že nám rostou sami hráči - už to není jen přihrávka, střela, góóóóóól!!!

Poprvé se v NHL objevuje čeština, i když jen v textech a v bezpohlavní úvodní variaci jindy výborného Petra Vichnara (jinak je vše u standardního anglického komentáře).

Důležitější je ale hra. Nastupuje finta, náznak, tvrdá, ale přesná obrana, útočníci ctí modrou, gólmani chytají v různých stylech (jen někdy poněkud podcení nenápadnou střelu). Začal se hrát bodyček tělem a hra u hrazení už objevuje nové Dopity (že ten kluk si ještě v Americe nešťouchl, to je k nevíře). K atmosféře rozhodně přispívají animované obličeje a živá střídačka, takže už to nejsou jen voskové figuríny, ale hráči z masa a kostí, co dokáží i zlomit hůl.

Jinak zůstalo všechno od tréninku až po drafty a play-off, což dělá z jednoduché sportovní hry dokonalou dlouhodobou strategii - jen smlouvy na volné hráče chtějí trochu studia. Detaily rozepisovat nebudu, ale vyhlašuju soutěž: kdo první s novým enháelkem sestaví tým ze samých Čechů a vyhraje ve třídě all stars play-off, toho seznámím s Hlinkou.

PC | PS | N64 | SAT | CZ

NHL 2000
sportovní

v prodeji - 1499 Kč / 1999 Kč

EA Sports | 1-12 hráčů

Pro sportovní fajnšmekry je to prima bomba a podle hodnocení na českých školách je velmi oblíbená.

Ten první byl ... zkrátka ... no první. Čehož si byl Blizzard vědom a přichází s akční RPG nové úrovně. Rozrostlo se prostředí, přibyly postavy, kouzla, funkce, nástroje. Ale popořádku: především prostředí je unikátní. Čtyři města a pod nimi čtyři podzemní spletence jsou nabity objekty, které mají tajemství i detailní grafiku. Pokud jde o postavy, z původních tří má dvojka na výběr pět a koneckonců, právě ony byly příčinou zdržení, protože vývojáři je chtěli odladit přesně do sebe, což se pravda sice trochu táhlo, ale už je vše O.K.

Vývoj vlastností není lineární. Každá vlastnost má svůj logický růst, ale už prvotní výběr možnosti omezí. Což je dobré zvlášť pro ty, kteří si chtějí hru užít - tenhle Ďábel se totiž fakt ohrává hodně pomalu.

A konečně, začíná hrát i prostředí: lidé, čas a počasí.

Diablo 2

PC | PS | N64 | SAT | A

Diablo 2
akční adventura

vydání: IQ2000

Blizzard/Havas | 1-16 hráčů

Více postav, větší prostor a asi dá více zabrat. Jinak zatím nic nového pod sluncem.

Ačkoliv se zpožděním, přeci jen Ultima přichází. Patří k nejdelší sérii, která vůbec existuje - nejde jen o těch devět dílů, ale třeba i o to, že existuje skoro dvě desetiletí. Když v roce 1980 poprvé přišla, byl to jen takový pokus, sled textů a čísel. Dnes je to grafické obžerství, které přivádí do rozpaků i high-end počítače. Minimem je tady Pentium 400. Hra má nové postavy (jen obyvatel Britannie je na 400), nová kouzla, nové hádanky a nové zbraně. Země se změnila a truchlí, protože zlá The Guardian (bůhvíproč se nejmenuje jinak) uvěznila stařičkého monarchu Lorda Britishe (tady se jménu fakt nedivím) a hrdina Avatar je samozřejmě jediný spravedlivý, který může svou vlast vyvést ze spárů obludy a anarchie. Vždyť, kdo by se nechtěl stát polobohem? Jenže nejdřív musíš vysvobodit lorda Britishe...

Ultima 9: Ascension

PC | PS | N64 | SAT | A

Ultima 9: Ascension
RPG

vydání: IQ2000

Origin | 1 hráč

Graficky tě dostane, nabízí zajímavou story a má tradici. Bude dost dobrá.

FORMULE JEDNA '99

Ferarri - a je na co se dívat.

Tratě samozřejmě odpovídají skutečnosti: Monte Carlo.

Atmosféra závodů je velmi dobrá.

Realisticky jsou programovány i poměrně dramatické okamžiky.

Nezbývá než to přiznat: přestože byla Formule 1 '98, která se objevila v minulém roce, dobrá hra, svým dvema předchůdkyním se nemohla rovnat. U Psygnosis si nemohli nevšimnout technických nedostatků i výtek mnoha fanoušků, a tak si posypali hlavy popelem a do budoucna slíbili zlepšení. Práci na nové verzi závodního cirkusu pro tento rok odebrali zodpovědnému týmu programátorů a vzpomněli si na mladý tým Studia 33, který již prokázal své schopnosti a obstál ve zkoušce s Newman Haas Racing.

Tento vývojářský tým sebevědomě prezentoval svou Formuli 1 '99 v rámci Velké ceny v Silverstone v Anglii – a uspěl. Ačkoli okruhy a závodní auta vypadají na první pohled stejně jako každý rok, všimnete si u nové hry hned několika znatelných vylepšení - konečně se například na tratích prakticky nevyskytují žádné grafické nedostatky. Na vozech je také vidět, že vynikající závodní simulace firmy Sony, Gran Turismo, musela inspirovat grafiky z celého světa - lak detailně propracovaných aut se třpytí stejně jako v této vzorové závodní hře z Japonska (bohužel ne ve split-screen modu pro dva hráče). Pravé fanoušky F1 pak určitě potěší, že po všech ostatních slavných jezdcích si budou konečně moci vyzkoušet i kokpit Jacquese Villeneuva.

Protože má být F1 '99 absolutně aktuální, reagují programátoři okamžitě i na novinky. Například když po nehodě Michaela Schumachera v Silverstone v týmu Ferrari zaskočil Fin Mika Salo, byl okamžitě zařazen i do hry. To všechno tedy vypadá rozhodně slibně. Představ si, že před každým závodem Grand Prix bude k dispozici předpověď počasí, aby sis mohl své auto optimálně seřídit.

Aby fanoušky nezklamal ani dojem z jízdy, bylo v mnoha ohledech přepracováno i ovládání. Vůz teď reaguje realističtěji na podklad - pokud jedeš pouze dvěma koly přes trávník, táhne vůz lehce k jedné straně. Kromě toho kladou programátoři ze Studia 33 mnohem větší důraz na vyšší inteligenci soupeřů. Usilují o to, aby měl nejen každý vůz, ale i každý jezdec charakteristické vlastnosti svého živého vzoru. Všichni piloti F1 tak pozorně sledují své okolí a podle vlastností skutečného jezdce ti usnadňují, nebo ztěžují například předjíždění.

Pro fanoušky formulí je tahle hra zážitek.

PC | N64 | SAT | A

Formule jedna '99
závodní simulace

1499 Kč | Studio33/Sony | 1-2 hráči

Grafika 1 | Zvuk 2 | Zábava 2

grafika, design tratí, opis charakteristik skutečných jezdců i vozů

ještě chybí trocha fíglů v depu a prostor pro taktiku týmů

Ve své třídě má šanci umístit se hodně vysoko, možná úplně nejvýše.

1

Stříbrné šípy McLarrenů jsou v celé sezóně už po dva roky tím nejlepším.

WipEout 3

Od okamžiku, kdy se v roce 1995 objevil na trhu první wipEout společně s Playstation, je svět obohacen o nový herní žánr. Tuhle hru totiž následovalo v krátké době mnoho napodobenin. Po zdařilém, kvalitním a graficky efektním následníkovi wipEout 2097 zahřívá Psygnosis již potřetí plasmatické pohonné hmoty.

Na osmi tratích wipEout máš opět možnost prokázat své jezdecké umění. Systém zbraní byl vždy solí v polévce wipEout - momentálně se vývojový tým zabývá tím, jaké ještě nové záludné rakety a miny do hry přibalit.

O Psygnosis se říká, že je schopna dodávat stále nové, technicky brilantní hry. Tady je důkaz: dokonalá grafika zůstává zachována i v modu pro dva hráče!

Do třetího kola: až po pilotní sedačce ozbrojen, maximální rychlostí přes 600 i se řítíš těmi nejnebezpečnějšími okruhy galaxie.

PC | PS | N64 | SAT | A

WipEout 3
závodní hra

v prodeji - 1599 Kč

Psygnosis | 1-2 hráči

Vysoké rozlišení i ve split-screen modu kluzákům sluší.

Driver

U Reflections nikdy nedělali obyčejné závodní hry (vzpomeňte si na Destruction Derby), ale vymyslet automobilovou akční hru s prvky strategie zavání šílenstvím. Sázka ale opět vyšla, a ty se tak můžeš stát nezávislým řidičem mafie!

Řidič mafie to nemá lehké. Za peníze vozí zločince z místa činu a policie je mu stále v patách. Pokud se mu nepodaří nenápadně vyklouznout, může ho zachránit pouze dokonalé řidičské umení a znalost prostředí. Své město si tedy musíš důkladně projezdit, abys věděl, kde jsou zácpy, kde zkratky, kde policie obvykle staví zátarasy - na každý úkol máš totiž časový limit. Mise jsou různorodé, děj se odehrává postupně ve čtyřech městech a navíc je tu sedm dalších herních modů. Nuda tedy nehrozí, alespoň do Vánoc máš o zábavu postaráno.

PC | PS | N64 | SAT | A

Driver
sportovní

v prodeji - 1599 Kč/ 1799 Kč

Reflections/GT | 1 hráč

Všichni říkají, že je to jezdička za jedna. Asi mají pravdu, až vyzkouším, řeknu.

NFS IV

Pomalu ještě nevychladly motory silných vozů, v nichž jsme ujížděli policii ve třetím díle nejoblíbenějších automobilových závodů, a z dílen Electronic Arts se na nás řítí auta ještě novější, ještě rychlejší, ještě krásnější.

Nová NFS si podržela všechny klady předchozích verzí a přináší opět několik inovací. Na první pohled zaujme opět vylepšené grafické zpracování – v autech teď sedí skutečně se pohybující řidiči, hezčí je i déšť a kužely reflektorů ve tmě. Další změny objevíš při jízdě – auto po bouračce nejen hůř vypadá, ale i hůř jezdí. Také tví soupeři jsou najednou o poznání chytřejší a závod je tak daleko větší zábava. Když si připočteš možnost stahovat nová auta z Internetu a závodit s kamarády po síti či ve split-screen modu, je jasné, že tuhle hru prostě musíš mít. Pánové, startujte motory.

PC | PS | N64 | SAT | A

Need for Speed IV
sportovní

v prodeji - 1599 Kč/ 1799 Kč

EA Sports | 1-2 hráči

Zúročené vklady z minulosti se sčítají. NFS jsou zkrátka tím, čím vždycky byli a jiní už nebudou.

Sega Rally 2

Sega svou první závodní hrou na nové konzole překonává svou beztak již velmi dobrou verzi pro automaty: ve verzi pro Dreamcast se můžeš prohánět po plných 17 skvělých trasách včetně jedné testovací s překážkami. Dvanáct z celkem 20 různých špičkových závodních aut však musíš nejprve namáhavě získat v arkádovém modu a v závodech mistrovství. Za různých - neovlivnitelných - povětrnostních podmínek a na silnicích s nejrůznějším povrchem se utkáš s celou smečkou prohnaných počítačových jezdců nebo se svým spoluhráčem.

Sega Rally 2 je první hrou, která plně využila internetových schopností konzole: ve hře po síti se můžeš utkat až s třemi dalšími hráči. A pokud jde o grafiku - ta tu nastavuje nová měřítka v oblasti domácích videoher. Tak dokonalá auta totiž nikde jinde nejsou.

PC | PS | N64 | DC | A

Sega Rally 2
sportovní

v prodeji - 1499 Kč

Sega | 1- 4 hráči

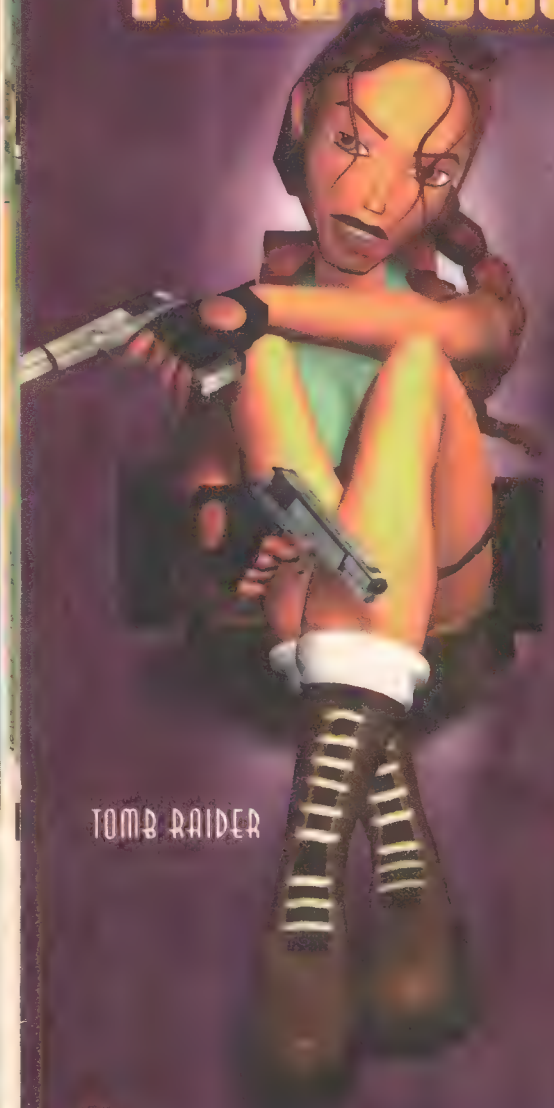
Tak skvělá auta jsou tu poprvé, ale určitě ne naposled. A dá se hrát skvěle po síti.

Nejlepší hry roku 1999

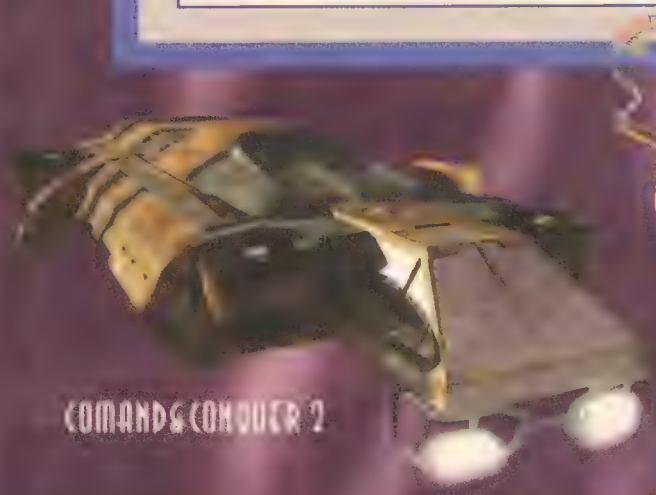
TOP 10

PODLE DÉLKY POBYTU V TOP TWENTY SCE

1	Tekken 3
2	Tomb Raider 3
3	Ocarina of Time
4	Anno 1602
5	FIFA 1999
6	Tomb Raider 2
7	Gran Turismo
8	Metal Gear Solid
9	Comand&Conquer 2
10	Turok 2



TOMB RAIDER



COMAND&CONQUER 2

LEGEND OF ZELDA 3

TOP TOPS

PODLE DELKY POBYTU V TOP FIVE SCE

	PC	Playstation	Nintendo 64	GameBoy
1.	Anno 1602	Tekken 3	Turok 2	Link`s Awakening
2.	Tomb Raider 3	FIFA 1999	Banjo-Kazooie	Tetris
3.	FIFA 1999	Tomb Raider 3	Ocarina of Time	Harvest Moon GB
4.	Tomb Raider 2	Gran Turismo	Mario Kart 64	Warioland
5.	The Settler 3	Metal Gear Solid	Mission: Impossible	Warioland 2

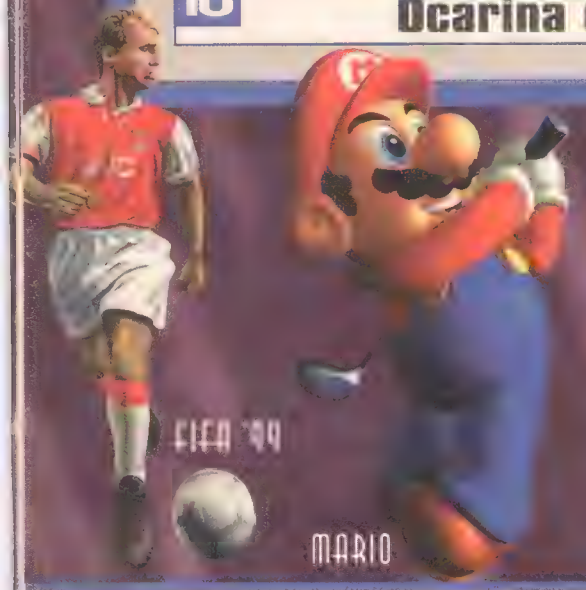
PODLE CELKOVE USPESNOSTI V TOP FIVE SCE

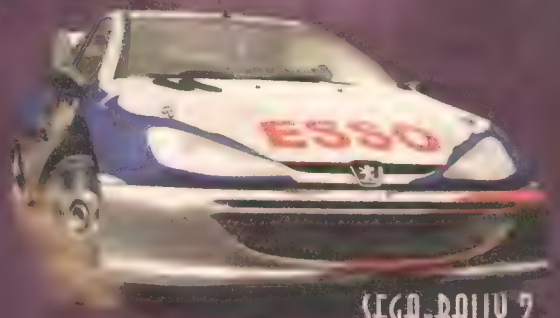
	PC	Playstation	Nintendo 64	GameBoy
1.	Tomb Raider 3	Tekken 3	Ocarina of Time	Link`s Awakening
2.	Anno 1602	Tomb Raider 3	Turok 2	Harvest Moon
3.	Tomb Raider 2	Metal Gear Solid	Banjo-Kazooie	Warioland 2
4.	FIFA 1999	Gran Turismo	Mario Kart 64	Warioland
5.	The Settler 3	FIFA 1999	Mission: Impossible	Tetris

TOP 10

PODLE CELKOVÉ ÚSPĚŠNOSTI V TOP TWENTY SCF

1	Tekken 3
2	Gran Turismo
3	Comand&Conquer 2
4	Final Fantasy 7
5	The Settler 2
6	Anno 1602
7	Tomb Raider 3
8	Tomb Raider 2
9	Turok 2
10	Ocarina of Time





Sega Saturn		SNES		Sega Dreamcast	
1.	Tomb Raider	1.	Legend of Zelda 3	1.	Sega Rally 2
2.	Sonic R	2.	Secret of Mana	2.	Virtua Fighter 3tb
3.	Panzer Dragoon Saga	3.	Donkey Kong Country	3.	TrickStyle
4.	Shining Force 3	4.	Harvest Moon	4.	Blue Stinger
5.	Panzer Dragoon 2	5.	Yoshis Island	5.	Sonic Adventure

Sega Saturn		SNES		Sega Dreamcast	
1.	Sonic R	1.	Legend of Zelda 3	1.	Sonic Adventure
2.	Tomb Raider	2.	Harvest Moon	2.	Virtua Fighter 3tb
3.	Shining Force 3	3.	Secret of Mana	3.	Sega Rally 2
4.	Panzer Dragoon Saga	4.	Yoshis Island	4.	Blue Stinger
5.	Winter Heat	5.	SuperMario Kart	5.	TrickStyle

TOP 10

ÚSPĚŠNOST NA ČESKÝCH ŠKOLÁCH

E - 8. TŘÍDA, ZŠ HORÁČKOVA UL., PRAHA 4

E - 8. TŘÍDA, ZŠ JIRÁSKOVA UL., BENEŠOV

1.	NHL
2.	FIFA
3.	C&C: Tiberian Sun
4.	Mario
5.	Doom
6.	Need for Speed
7.	Tetris
8.	Mortal Combat
9.	Worms
10.	Gran Turismo

Princ of Persia (Red Orb)

Když byly počítače ještě jen exkluzivitou, brečeli jsme u krásného prince nadšením a šplhali po levelech až nahoru do věže k té krásné ladý. Bože, první lepší akční adventura v Čechách, to byla krása. Ty počítače byly tehdy tak dokonalé. Já vím, nostalgie... Možná i proto, že chyběly střelné zbraně a šlo o záchranu něžné krásky. Princ zkrátka byl gentleman s mečem, i když proti němu občas stáli hrdlořezové, v plošinovce se to tak nebere. A navíc zvukový doprovod je značně symbolický, takže je to prostě jen hezká stará hra. Ale skvělá. Navíc, stačila vyklepaná 286. Současný Princ ve verzi 3D ukazuje, že ne vše se dá oživit.

DUNE II (Westwood Studios – Virgin Interactive)

Tuhle klasickou real-time strategii těžko pamatujete. Úkol? V barvách jednoho ze tří rodů válčíte proti zbylým dvěma. A jako v každé RTS i tady získáváte suroviny (v tomhle případě vzácné koření), stavíte základnu, vyvíjíte technologie a samozřejmě vytvářítе bojové jednotky, s nimiž pak protivníka lehce vypráskáte z území. Tedy, pokud se vám daří. Jasně, že to všechno už znáte, to všechno už tu bylo, s lepší grafikou a s dokonalejší atmosférou. I příběh je nějaký postarší. Jenže, v téhle hře z roku 1992 to všechno bylo poprvé. Napoprvé to nejlepší, to tu asi neplatí, protože chybí multiplayer a počítačový sok není zrovna z nejchytřejších. Jenže zkusit si tuhle hru zahrát má smysl i dnes. Tím spíš, že na to bohatě stačí starříčké PC 286 a myš. Nicméně, bude-li zvuková karta, bude to výhoda, protože zvuk i hudba dost podstatně usnadňují orientaci ve hře.

Tetris (Soft Academy)

Nápad kdysi před lety uzrál v hlavě mladšího zpravodaje (funkci, protože jinak mu bylo třicet) počítačového centra moskevské akademie věd Alexeje Požitnova, realizoval ho Vadim Gerasimov, osmnáctiletý student počítačové informatiky. Tahle hra existuje v desítkách verzí, těžko dohledat původního zástupce a dešifrovat všechny jeho potomky. Princip je jednoduchý (jak se na nejlepší logiku historie sluší), ale geniální. Největší slabinou téhle hry je patologická návykovost. Konečně - hrát lze fakt na čemkoliv, co má obrazovku. Vždyť právě Tetris patří mezi nejoblíbenější hry třeba na mobilech. A pro fanoušky dobrá zpráva, Požitnov se letos vrátil hrou Pandoras Box. Není to sice taková bomba, jako kdysi Tetris, ale hrát se dá.

Linx 386 (Access Software)

V době svého vzniku měl tenhle simulátor golfu snad nejpokročilejší grafiku ze všech. Jestli se něco v tehdejších hrách přibližovalo realitě, pak to byl zeleňoučký trávníček, keříčky, stromečky a jiné nezbytnosti každého správného golfového hřiště. Nemáte golf rádi, anebo nevíte, jak se hraje? Nevadí! Pravidla se bez problémů naučíte během hry a golfový simulátor na počítači si prostě nemůžete nezamilovat. Stačí vědět, že nejdůležitější pravidlo zní: dostaň míček do jamky za všech okolností na co nejmenší počet úderů. Firma Access Software tu využila všech možností starříčkého procesoru 386SX a tak hra běží již s 2MB RAM a na harddisku vám nezabere více jak 10 MB. Prostě ideální tip pro nezařazené a milovníky. A až zahrajete první whole (jako že jamku na jeden úder), můžete slavit.

Doom (ID Soft)

Nikdy předtím (a zasvěcenci tvrdí, že ani nikdy potom) nebyla záchrana lidstva tak zábavná. První díl byl z laboratoří vypuštěn v roce 1993 a hned to znamenalo styl. Nešlo jen o krev, létající kosti, prasátka a motorové pily. Atmosféra totiž nedovolila od hry odejít, aniž by člověk dotáhl aspoň jeden level. Pak se taky s tímhle výtvorem objevilo slovo Deathmatch. Tedy, ne že by předtím neexistovalo, ale nebylo to ono. Tady mu dal svět smysl. Stovky hodin před monitorem se souvěrci (hrát se dá až na čtyřech počítači v síti, a třeba i přes inet), to prostě byl nový letopočet. Svět začal čas počítat jako před Doomem a po Doomu... A stejně to všechno začalo u ID Softu, kdysi, dnes už takřka zapomenutým Wolfsteinem. Jenže Doom, tomu stačí 386, 4MB RAM a klidně i starý Saturn, Jaguar, Ultra64 či PS. Hodí se, ne?

Red Baron (Dynamics)

Z období první světové války pochází tahle krásná věc pro starší a pomalejší mašinky. Manfred von Richtoven, přezdívaný Red Baron, byl skutečnou postavou. A ne jen tak ledajakou - se svými letadly (Albatros DII a klasický trojplošník Fokker DR. 1, s nimiž si ve hře samozřejmě zalétáš) sestřelil víc než 80 nepřátelských strojů. Moderní letadla (té doby), hejna nepřátelských letadel, balónů, vzduchoplodí - to všechno je tvoje. A zkus, jen tak, pustit se zobákem dolů ve střemhlavém letu, pak - těsně nad zemí - přitáhnout knipl a s otočkou o 180 stupňů se objevit za ocasem toho, kdo ještě před chvílí byl lovcem. Jedna dávka v takovém případě většinou stačí, aby se ten nešťastník poroučel v oblacích kouře do hlubin. Dynamics před lety dokázali vytáhnout ze slaboučkých počítačů maximum výkonu. Pokud se chceš provětrat ve vzdušných soubojích z počátku století, stačí ti 386 a základní 2MB RAM.

LEMMINGS (Psygnosis)

Lumíci se těžko zařazují - logika, ale skoro realtimová, a přitom vypadá jako stará plošinovka. Stará taky je, ale zábavná a zapotí se u ní i protřelý profík. Jakmile se objeví lumíci, je potřeba jim pomoci do bezpečí. A protože oni jsou dost choulostiví a strašně zvídaví (a překážek je plno), máš o zábavu postaráno. Animace možná rozesmějí, ale oni by se autoři dost zlobili, kdyby ne. Pokud jde o hardwarové nároky, můžeš si půjčit mašinku z muzea, ale tam už asi takové nemají - 386 s 1MB RAM, to se sem snad ani nevozilo. Kdybys chtěli lumíky ve 3D, přidej na železe a jde to taky. A dobrá zpráva, Psygnosis ještě tuhle sérii neopouštějí.

Co lze hrát i na starém železe

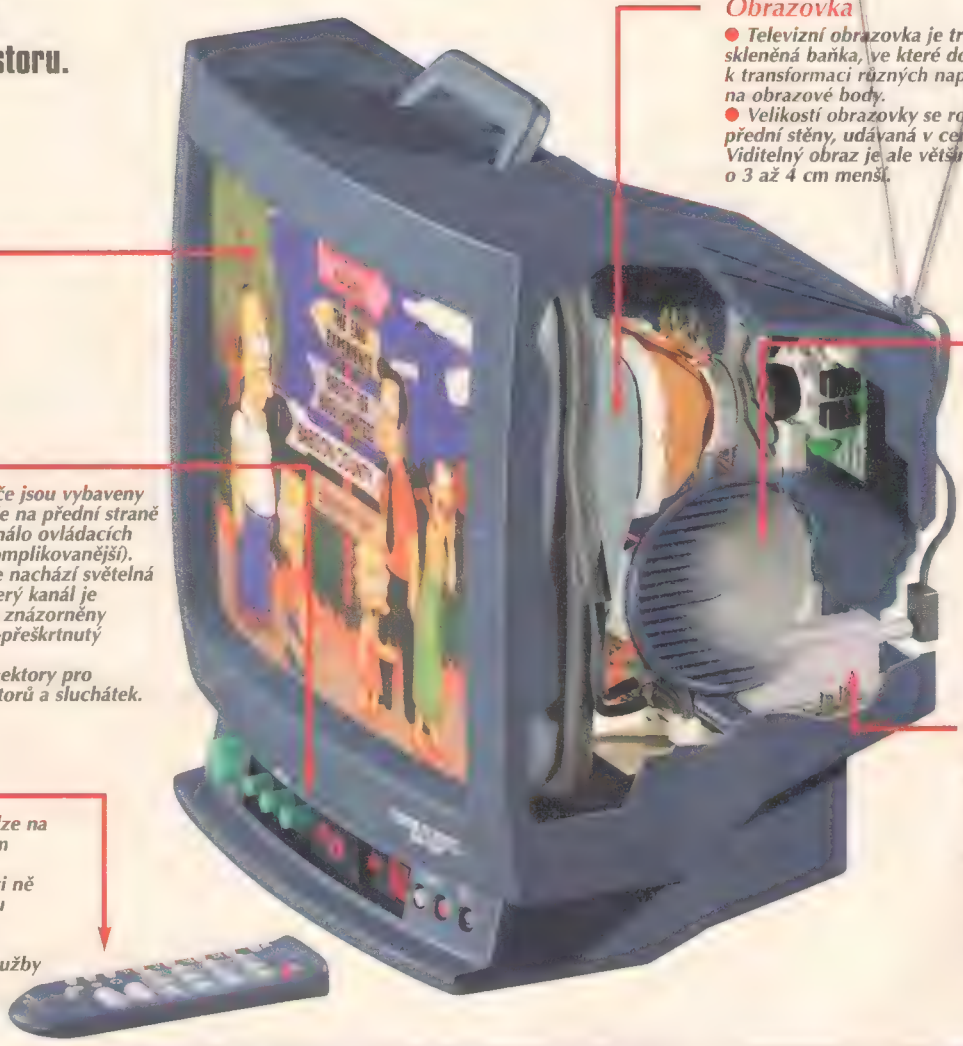
Jsou hry staré a zapomenuté, jsou ale i takové, které přežívají. Většinou v nových, vylepšených verzích. Mnohé se ale hrají stále i ve verzích původních. Byly a jsou prostě dobré. Tady jsou...

Need for Speed (Electronic Arts)

Sportovní simulátory - a automobilové závody zvlášť - patřily k prvním hrám, které si vynutily pozornost a získaly trvalý zájem. Tohle je typický otec, zakladatel dynastie. Krom toho jedna z nejlepších her svého druhu, dnes už existuje čtvrtá verze a jako je pořád o co hrát. Dobrá větev. Spousta slušně propracovaných tratí na nestejné bázi - venkov, město, honičky s policií. Na výběr čeká buďto šampionát, nebo jednotlivé závody podle výběru. Dá se hrát i po síti, dokonce i dva hráči na jednom počítači. My tomu říkáme split-screen. Na svou dobu slušná grafika, velmi slušný zvuk, vysoká hratelnost. Zajímavá možnost stahovat si z internetu nové modely aut, třeba škodovky, k mání jsou i traktory, ale to platí až od verze III. Zajímavou možností bylo ve své době přednastavení tří stupňů míry realismu. Velkorysá hra, k ovládání stačí PC a klávesnice, joystick ale určitě nic nezkazí. Minimální konfigurace je 486DX, lepší je Pentium a zvuková karta. Kdo si vymodlil volant, to je král. Největší král je ovšem ten, kdo se nebude chytit policií. Takových kdyby bylo víc, mohl by i dnes vzniknout klub. Tedy, vzniknout může, protože jak ukazuje nejnovější NFS IV, je to hra věčná.

TELEVIZOR

TV nemusí být vždy jen velký a těžký přístroj. Cenově výhodné přenosné televizory nabízejí podobné vybavení v minimálním prostoru.



Obrazovka

- Televizní obrazovka je trychtýřovitá skleněná baňka, ve které dochází k transformaci různých napětí na obrazové body.
- Velikostí obrazovky se rozumí úhlopříčka přední stěny, udávaná v centimetrech. Viditelný obraz je ale většinou o 3 až 4 cm menší.

Obraz

- Je tvořen body, které se promítají na přední stěnu obrazovky.
- Průběh a směr promítání bodů je stejný, jako když píšeš - po řádcích zleva doprava a shora dolů.

Ovládací prvky

- Téměř všechny TV-přijímače jsou vybaveny dálkovým ovladačem. Proto je na přední straně přístroje většinou jen velmi málo ovládacích prvků (s nimi je zacházení komplikovanější).
- Vedle hlavního vypínače se nachází světelná dioda. Ta nám signalizuje, který kanál je zvolený. Zvláštní funkce jsou znázorněny symbolem (např. tichý režim-přeškrtnutý reproduktor).
- Většinou jsou zde také konektory pro připojení externích reproduktorů a sluchátek.

Dálkový ovladač

- Všechny provozní funkce lze na TV-přístroji nastavit dálkovým ovladačem (pomocí infračerveného signálu). Mezi ně patří nastavení hlasitosti, jasu a kontrastu, volba programu a jemné ladění vysílače, teletextové a jiné speciální služby (časované vypnutí i zapnutí a podobně).

Reproduktor

- Monofonní přístroje mají pouze jeden reproduktor. Ten je většinou umístěn na přední straně přístroje.
- U stereofonních přístrojů je zabudován na každé straně krytu vždy jeden reproduktor.

Přijímač

- Přes anténu nebo satelitní kód zachycuje obrazové a hlasové informace televizního vysílače.
- Tato data přeměňuje do různě silného napětí a vede je dále do reproduktorů a na obrazovku. Tam se tato napětí převádějí na tóny (zvuk) a obrazy (film).

INFO

Na co byste měli dávat pozor při nákupu

Přenosné TV-přístroje s dálkovým ovládáním jsou k dostání již za cenu kolem 7 000 Kč.

Počet uložených míst

Když máš možnost přijímat hodně programů, ať už přes satelit nebo kabelový rozvod, měl by sis vybrat přístroj s velkým množstvím paměťových míst. Nejlépe, když jich bude minimálně tolik, kolik přijímáš programů.

Velikost obrazovky

Pokud rád sedíš blízko u televize, nepotřebuješ tu největší obrazovku. Většinou postačí dobrý přístroj s úhlopříčkou asi 37 cm. I u něj je kmitání obrazu sotva znatelné.

Kvalita obrazovky

Pokud se díváš hodně a dlouho na televizi nebo hraješ často hry, dbej především na kontrast obrazu, jelikož šetří oči. Chce to kvalitní obrazovku.

Přípojky na zadní straně přístroje

Pomocí anténní zdířky (1) se televizor spojí s tyčovou (2) nebo domácí anténou (popř. kabelem) (3). Ten, kdo používá k příjmu videorekordér (4), ho připojí mezi anténu a TV-přijímač (tečkovaná linka). Na SCART-konektor (5) se napojuje satelitní přijímač (6) pro paraboly (7) nebo ovládací panely pro hry (8) či videorekordér.

K FUNGUJÍ MINIVĚŽ

Dnešní stereopřístroje jsou stále menší a levnější. Uvnitř však ukrývají stále více technologií.

CD přehrávač

- všechny minivěže jsou dnes vybaveny CD přehrávačem. Disky se zpravidla vkládají svrchu, jen málokterý přehrávač se nabíjí šuplíkem vpředu.
- přehrávače čtou jak běžná lisovaná CD, tak přepisovatelné CD-R.
- mezi základní funkce přehrávače patří programování pořadí skladeb i jejich náhodné přehrávání, lépe vybavené přístroje umožňují i opakování skladby nebo celého CD.

Ovládací prvky

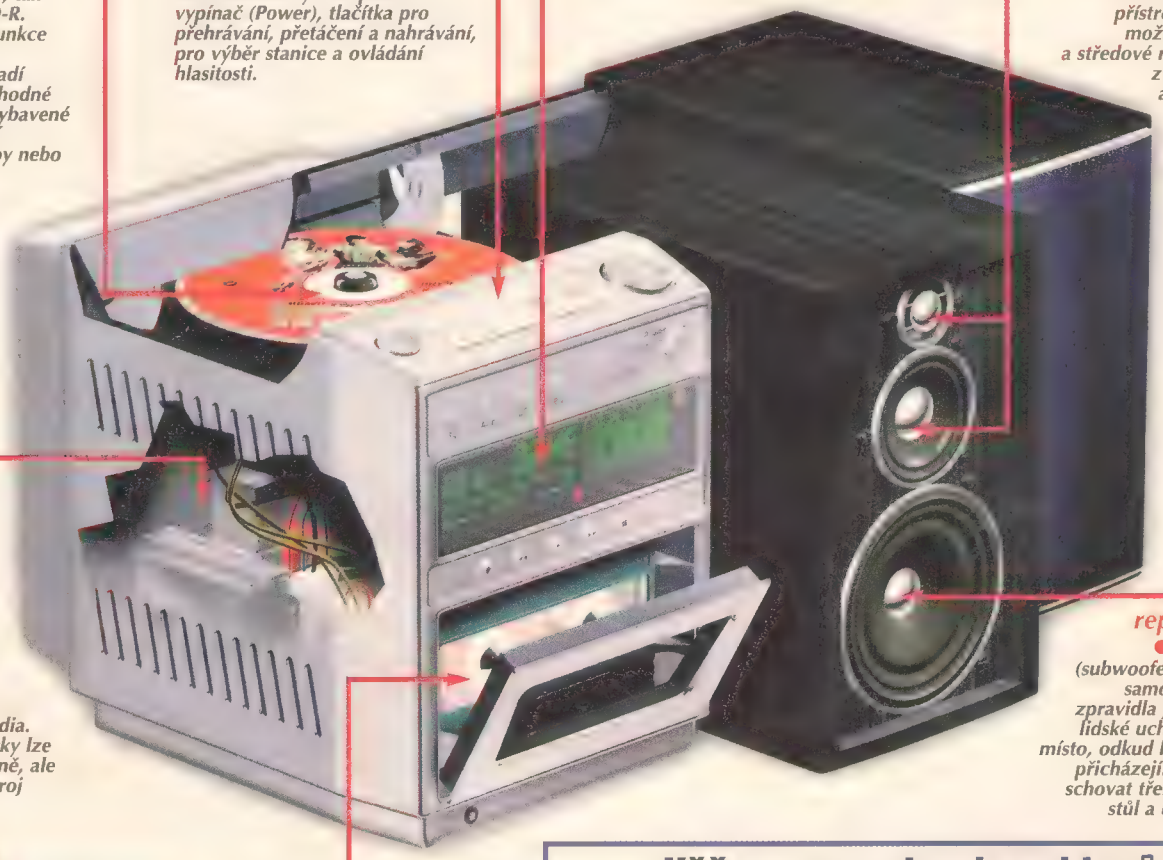
- množství funkcí a jim příslušných tlačítek a spínačů se podle typu a výrobce různí. Některé přístroje se ovládají snadno pomocí tzv. Jog-Shuttle (otočné kolečko s mnoha funkcemi).
- k základní výbavě patří hlavní vypínač (Power), tlačítka pro přehrávání, přetáčení a nahrávání, pro výběr stanice a ovládání hlasitosti.

Radiopřijímač

- většina věží může přijímat velmi krátké (UKW) a střední (MW) vlny pomocí drátové (UKW) a rámové (MW) antény.
- čím je přijímač lepší, tím lépe rozlišuje stanice ležící blízko sebe a lépe přijímá i slabší stanice.

Výškové a středové reproduktory

- výškové a středové reproduktory bývají po jednom ve dvou boxech pro stereo efekt, zpravidla zakryté mřížkou nebo tkaninou.
- dobře vybavené přístroje poskytují možnost výškové a středové reproduktory zvlášť natáčet a přizpůsobit tak zvuk vlastnímu vkusu.



Přípojky

- všechny prvky minivěže jsou propojeny uvnitř přístroje, takže je např. možné pomocí časového spínače (timer) aktivovat přijímač (tuner) a magnetofon (tape) a nahrát si určitý pořad z rádia.
- jednotlivé prvky lze vypínat samostatně, ale mají společný zdroj energie.

Basový reproduktor

- basový box (subwoofer) - pokud je samostatný, stačí zpravidla jeden, neboť lidské ucho nerozezná místo, odkud hluboké tóny přicházejí. Lze jej tedy schovat třeba pod psací stůl a ušetřit místo.

Kazetový magnetofon

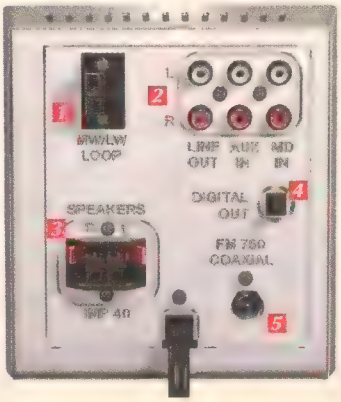
- přehrává jakékoli audiokazety bez ohledu na délku a typ, lze nahrávat z rádia, CD i přes externí mikrofon, kazeta však nesmí být chráněna proti zápisu. Pokud je, musíš vyplnit prohlubeň na horní hraně.
- ne všechny minivěže jsou ovšem kazetákem vybaveny. Většina je však má hned dva.

INFO

Více wattů více zábavy

Jak již název napovídá, zesilovač zesiluje hudební signál, aby jej bylo možno lépe (tedy hlasitěji a přitom čistě) reprodukovat. Výkon zesilovače se udává ve wattech. Čím vyšší je tato hodnota, tím lepší a výkonnější je věž.
Platí základní pravidlo: výkon okolo 10 wattů obstojně ozvučí menší místnost. Bohužel výkon v basech nebývá zázračný. Neustálým zmenšováním sestav a tedy i subwooferů narážejí basové reproduktory na fyzikální hranice. Jsou přetěžovány a zvuk bývá zkreslený (nepříjemné bručení). Pozor, omyl: zvukový výkon se připojením výkonnějších reproboxů nezlepší. Rozhodující zůstává výkon zesilovače.

Věž se spoustou konektorů



Bohužel ne všechny minivěže jsou vybaveny všemi potřebnými konektory. Mnoho levnějších modelů nemá digitální výstup.

Minivěže mají na zadní straně mnoho přípojek

1. Přípojky antény: drátová anténa (izolovaný drát) přijímá UKW stanice, rámová anténa je určena k příjmu MW.
2. Cinch konektor: přes tuto přípojku připojíš televizi, video či herní konzole a dokonce i PC.
3. Přípojky reproduktoru: póly + a - musíš propojit s odpovídajícími póly na reproboxech, jinak hrozí zkrat.
4. Digitální výstup ti dovolí připojit minidisc nebo MP3 přehrávač.
5. Koaviální vstup: sem můžeš připojit domovní anténu.

Ilustrace: H. Kolodziejczyk

Prostorový zvuk je dnes už samozřejmostí. Novým, ale je. Není nic jednoduššího, než kvalitnímu zvuku naučit i domácí PC.

Dobrý zvuk? Není problém!

INFO

Lexikon

Wavetable
Některé karty jsou vybaveny tzv. wavetable pamětí, kde jsou uloženy některé zvuky už hotové. Ty jsou potom jen převedeny do analogové formy. Takové zvuky jsou většinou kvalitnější než ty, které byly vytvořeny pomocí FM syntézy.

MIDI
(Musical Instrument Digital Interface) je síťový standard muziky. Prostřednictvím kabelu můžeš s počítačem propojit elektronické hudební nástroje, které jsou potom řiditelné počítačem, nebo jej mohou naopak řídit.

ISA x PCI Bus
Pokud zastrčíš do ISA portu zvukovou kartu, probíhá transfer dat jen rychlostí 8 MHz šestnáctibitovými bloky. PCI zvukovky dostávají svá data třikrát rychleji a dvakrát větší množství.

SoundBlaster
Firma Creativ Labs přišla koncem 80. let na trh se svou první zvukovou kartou, která dovolovala víc než jen pípat. Kdo si kupuje zvukovou kartu dnes, měl by se ujistit, že je kompatibilní se SoundBlasterem.

Digitalní Signal procesor
(DSP) je procesor specializovaný na měnění velkého objemu dat. Tím se DSP výborně hodí při vytváření různých efektů. Každý bajt hraného tónu směruje v obrovské rychlosti různými směry a tak zkreslují zvuky.

S/PDIF
(Sony/Philips Digital Interface Format) je digitální standard pro přenos zvukových dat. Mnoho moderních hifi přístrojů, jako jsou CD, DAT recordery a minidisky, má přípojku S/PDIF. Pokud ji má také zvuková karta, dají se kopírovat nahrávky mezi počítačem a přístrojem.

Sequenzer
je řídící jednotka MIDI dat. Levnější a přehlednější jsou softwarové programy, které umožňují zápis midi dat na počítači pomocí not a jejich následné úpravy a přehrávání (opět pomocí MIDI přenosu).

Hlavně PC, ale i některé konzole, podporují dnes již celkem běžně prostorový zvuk. Je to záležitost zvukové aparatury. A zvukové karty. Celý zvukový systém by měl tvořit odpovídající celek - to znamená, že slabou kartu nezachrání sebevýkonnější reproduktory a nekvalitní reprosoustava dokáže zničit i výkon velmi kvalitní zvukové karty.

Reprosoustava

Důležitý je především nejvyšší hudební výkon (velmi dobrý je už asi od 40 až 50 Wattů). Pozor - je limitován výstupem zvukové karty. Běžné PC karty zvládnou 40-50 W bez problémů. Velmi často se při výběru zaměňuje nejvyšší hudební výkon s maximálním výkonem. Ten ovšem velký význam nemá. Důležité také je, aby reproboxy dávaly co nejčistší zvuk. Zvukové špičky (velmi vysoké a velmi hlasité tóny) musí hrát čistě, nezkresleně. Význam má i jejich umístění - v ideálním případě by měly být ve výšce uší. Pokud máš reproduktory na zemi, nakloň je tak, aby přední strana směřovala šikmo nahoru, k tvým uším. Čím dál stojí bedny od tebe, tím větší musí být úhel náklonu. Prostě, dokonalý a plný 3D zvuk můžeš získat i tehdy, když nesedíš přímo před obrazovkou.

Zvukové karty

Dobré stereo karty se dnes dají koupit již do dvou tisíc korun, ale pro dokonalý 3D zvuk potřebuješ kartu, která podporuje některý nový 3D standard. Otázkou je, kdy se ti koupě nové karty vyplatí...

Většina PC má zabudovaný jednoduchý zvuk, tedy výstupy jen pro reproduktory a sluchátka. To je dostačující pro starší hry nebo multimediální lexikony. Pokud tvoje karta nemá wavetable zvuky nebo často hraješ 3D hry, pak je nová karta nutností. Při akčních hrách přináší 3D zvuk strategickou výhodu: slyšíš, z které strany přichází nepřítel, a to i při pouhých dvou reproduktorech.
Kdo nechce hrát jen hry, ale touží dělat i svoji muziku, tomu není na škodu zvuková karta s midi adaptérem - ty mají většinou více vstupů i výstupů.

Kompatibilita

Můžeš si koupit kartu na ISA či PCI bus. ISA karty jsou v zásadě levnější. Pokud je karta kompatibilní se Soundblastrem, funguje bez problémů se všemi hrami pod DOSem.
PCI karty jsou zpravidla schopné simulovat starý DOS standard, potřebují k tomu ale driver. Nicméně neběží se všemi starými klasiky. Z nových her ale nejsou pod DOSem už žádné, a proto tenhle problémek zase až tak nevadí. Navíc jsou PCI karty pochopitelně rychlejší a mají lepší filtry.

Přípojky

Nové karty mají mnoho vstupů a výstupů. Tak je možné napojit 4 reproduktory, stereosluchátka, PC telefon a přes S/PDIF-PORT i digitální přístroje jako minidisk nebo CD. Karty, které mají jen dva výstupy a vstup na mikrofon, už dnes zkrátka nestačí.

Ilustrace: H. Kolodziejzyk

Pokrytí už zase rozhoduje

Démon jménem WAP

Mobilní telefon, který byl nedávno i ve světě vymožeností manažerů, je dnes stejně běžným životním doplňkem jako hodinky. Jen se trochu změnily nároky na jeho vlastnosti a na služby operátora. Několik rad ti pomůže orientovat se ve spleti všech těch složitostí.

Když vybíráš operátora

Nejdůležitější jsou ceny a pokrytí. S třetím operátorem a vznikem sítě 1800MHz se zase mění podmínky. Ještě není přesně jasné, nakolik dostojí svým slovům a jak na to zareagují ostatní, ale přesto:
Eurotel provozuje síť NMT (0601.....) a síť GSM (0602..... a GoSada 0604.....) s takřka stoprocentním pokrytím, základní nabídkou informačních, datových a faxových služeb, podporou technologicky dokonalého Surround-Sound a s ceníky nastavenými spíše k bohatějším zákazníkům. Tedy nižší paušál, vyšší ceny.
Paegas má pouze síť GSM (0603..... a TwistSada 0606.....) s pokrytím totožným, nabízí lepší škálu telefonů, větší spektrum služeb a při vyšších paušálech má lepší ceny za hovor.
Český Mobil buduje síť novou, ceny má nehorázné, služby slibuje zajímavé. Pokrytí je otázkou, v dohledné době snad pouze Praha a velká města.
Za rok může být - a podle licence musí - vše jinak.
Nezapomeň, že předplacené Go a Twist sady jsou vhodné pro případ, že chceš být k zastižení. Budeš-li sám volat, budou ti z kapesného zbývat už jen dluhy, protože tyhle služby mají velmi drahé hovory. Dotovaný telefon musíš koupit i s aktivací a se smlouvou aspoň na dva roky. Z té se nevyvážeš.

Sagem je pro mladé - rozevlátý barevně, tvarově poněkud jednodušší. Hlavně žádnou ušlechtilost.

INFO

Pokud nekupuješ jenom barevnou bakelitovou hračku, ptej se, jestli telefon nabízí:

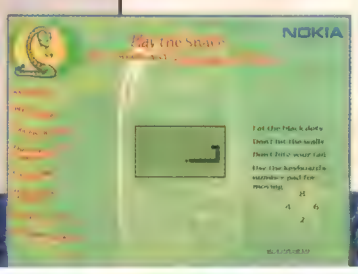
- ✔ *české menu*
- ✔ *hodiny a buzení*
- ✔ *hry*
- ✔ *data/fax přenos*
- ✔ *standardně modem*
- ✔ *SMS zprávy*
- ✔ *hlasové vytáčení*
- ✔ *hlasový záznam*
- ✔ *podporu WAP*
- ✔ *IrDA přenosy*
- ✔ *podporu více sítí (dualband/triband)*

Protože tě budou lákat i funkce a hry, doporučíme ti ten pravý telefon:

- ✔ *Siemens (zatím je k dostání pouze v zahraničí)*
- ✔ *Nokia (má nižší výdrž baterií)*
- ✔ *Ericsson (kvalitní, ale jeden z nejdražších)*

Když vybíráš telefon

Pokud vypadá jako bakelitová hračka dlouho nevydrží a navíc nebude mít kvalitní příjem. Co u telefonu tvoří kvalitu?
Provozní doba je většinou někde mezi 200 a 400 minutami, což je dostačující. Jsou ovšem i rekordmani s pohotovostním režimem (tzv. stand-by) kolem 600 minut. Při hovorech většinou ztrácejí.
Doba hovoru by měla být minimálně 60, lépe 80 hodin. U současných typů telefonů se pohybuje mezi 40 a 270 hodinami.
Důležitý, pokud hodláš s telefonem brázdit i-net, je display. Měl by být minimálně třířádkový, podsvětlený, plně grafický.
Příjem signálu je u telefonů stejné kategorie srovnatelný. Kategorie se - samozřejmě s výjimkami - dělí na nejnižší (nedotované ceny do 5 000 korun), střední (do 15 000 korun) a špičkovou (nad 15 000 korun).
U telefonů střední a nejvyšší třídy už bývá rozdíl spíše v podpoře nových technologií. Informuj se pečlivě.



Nokia vsadila na telefony, s nimiž se zabavíš i na pustém ostrově.

Telefony zítřka

Dnes si pro spojení se světem musíš pořídit telefon a k němu palmpilot či podobné zařízení pro lepší pohodu surfování pavučinou. Zítra to bude zbytečné. Vývoj WAP (protokol pro bezdrátové aplikace) mění situaci. Ještě málo stránek na i-netu sice WAP podporuje, ale bude to jednou stejný standard jako HTML. Možná ještě dřív ale začnou fungovat telefony s dotykem ovládanou grafickou obrazovkou, schopné zrušit palmtopy a palmpiloty. Takový telefon bude mít dokonce i čtečku platebních karet. Všechno bude jednodušší. Telefon napojený na veřejné kamerové sítě ti pomůže předvést máme nové boty na dálku ještě dřív, než ti je zaplatí. Pohoda.

Ericsson už jde i do takových fajnovostí, jako je telefon odolný proti vodě.

Pav

zdroj i

Slyšel jsi už o tom, že na internetu jsou nejnovější demoverze her, stránky tvých oblíbených zpěváků a herců? Že si můžeš zahrát svou oblíbenou hru třeba proti lidem, z nichž jeden je v Austrálii, druhý ve Spojených státech a třetí v Japonsku? Víš o nekonečných diskusích na téma, které tě zajímá, a o spoustě lidí, se kterými se dá přátelit, i když jsou na druhém konci světa? A nemáš ani potuchy, co to ten internet vlastně je? Jsi na té správné stránce!

Internet

Síť sítí, světová pavučina, web - tohle jsou jen některé z mnoha názvů internetu. První zárodek budoucí celosvětové sítě vznikl na popud armády v Los Angeles na tamní kalifornské univerzitě. V té době fungoval internet pouze pro vědecké účely. Ještě na přelomu osmdesátých a devadesátých let bylo k internetu připojeno jen několik tisíc organizací. Pokud bys v té době usedl k počítači připojenému k internetu, asi by sis připadal jako v nějaké staré textové hře.

První program, který práci se soubory na světové síti zjednodušoval, vznikl až v roce 1991 a jmenoval se GOPHER. Předchůdcem dnešních grafických prohlížečů Netscape a Internet Explorer byl až v roce 1993 vyvinutý MOSSAIC. Rozvoj je ale překotný a síť někdy tak přetížená, že se začal provozovat Internet II. Jediný významnější rozdíl mezi jedničkou a dvojkou je v tom, že Internet II používá několikanásobně kvalitnější a rychlejší propojení (tzv. linky).

Ještě nedávno jsme museli za přístup na internet všichni platit tzv. providerovi (poskytovateli). Dnes již mnohé společnosti nabízejí přístup zadarmo. Ovšem pozor, to neznamená, že internet nic nestojí - minimálně telefonní poplatky za dobu, kdy jsi připojený, zaplatit musíš. A v Česku nejsou zrovna nízké. Možná se dočkáme i toho, že místní telefonní poplatky budou zdarma, a pak už to bude chtít opravdu jenom chuť se do celosvětového mumraje zvaného internet zapojit.

INFO

Ne každý počítač je vhodný

Pokud máš počítač s procesorem 486 a výše, pak bys neměl mít se surfováním problém. Samozřejmě, že se na internet dostaneš i se slabším počítačem, ale pak budeš muset některé věci oželet. Nabídka počítačů je dnes obrovská, ale pamatuj, že při koupi nového počítače, chceš-li jej používat na internet a případně hry, se šetřit nemá. Už proto, že za několik měsíců tě takový počítač bude omezovat. Vývoj jde kupředu příliš rychle a starší počítače novému softwaru prostě nestačí. Proto je dobré pečlivě prozkoumat všechny nabídky a nekupovat to, co se na první pohled jeví jako levné a dobré. Nabídka různých počítačů na splátky od společností, poskytujících připojení na internet, je mnohdy lákavá, ale nakonec spíš proděláš - až počítač splatíš, budeš mít doma nepotřebné staré železo, protože se většinou jedná o typy, které už dnes patří ke spodnímu standardu. O počítačích a možnostech jejich nákupu ale více příště.

Modem

Pokud si chceš začít prohlížet své oblíbené stránky, nebude ti stačit pouze počítač a telefonní linka, kterou se připojíš na svého poskytovatele. Nezbytnou součástí komunikace mezi tvým počítačem

učina

nformací i zábavy

a jakýmkoliv místem na světě je modem. Jak název napovídá (slovo modem vzniklo z anglické zkratky funkcí), modem umí tvá data přeměnit na signál, který se neliší od běžného telefonního signálu. A na druhé straně umí zase běžný telefonní signál poskládat do původních slovíček, obrázků a tónu. Čím je modem rychlejší, tím ušetříš víc času a peněz. Času proto, že nebudeš muset dlouho čekat, než stáhneš na svůj počítač nějakou stránku nebo soubor, a peněz proto, že částky za telefon nebudou tak vysoké. Rychlost modemu zjistíš podle čísla, které udává, jak velké množství dat je schopen přenést za sekundu. Standardní modem má rychlost 56 kBytů za sekundu, ale ani pomalejší modem s rychlostí 33,6 kB není špatný. Každý modem používaný na českých telefonních linkách by měl být pro ČR taky homologován. To znamená otestován a schválen pro provoz.

Připojení

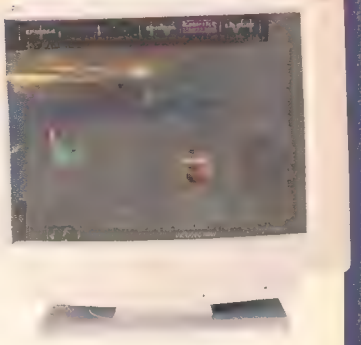
Pokud se nechceš nebo nemůžeš připojovat přes telefonní dráty, některé společnosti nabízejí i možnost připojení bezdrátového, pomocí radiových vln nebo laserového paprsku. Pokud máte doma kabelovou televizi, možná se přes její připojení dostanete k internetu. Testuje se možnost, jak využít kabely elektrického rozvodu (v Anglii úspěšně) a tak se za pár let může stát, že svůj modem zapojíš do zásuvky elektrické energie a budeš ho tak nejen napájet proudem, ale rovnou budeš připojen na internet.

Software na brouzdání

Tvůj internet začíná a končí u tebe. Ty budeš rozhodovat o tom, co si na síti vybereš a prohlédneš nebo stáhneš k sobě. K prohlížení internetových stránek budeš potřebovat program, který ze změti znaků dokáže na tvém monitoru vytvořit stránku. Ten se nazývá browser, česky prohlížeč.

Výhodné je, že tě nebude stát ani korunu, protože jej většinou budeš mít spolu s operačním systémem (Windows), nebo je zdarma distribuován na různých CD-ROM (třeba těch přikládaných k časopisům o počítačích), případně od poskytovatele připojení. Najít se pochopitelně dá i na internetu jako tzv. freeware program, tedy program volně šířený. Nejlépe uděláš, když si vybereš ze dvou nejrozšířenějších prohlížečů Netscape Navigator nebo Internet Exploreru.

V poslední době se objevují i další možnosti, jak prohlížet obsahy stránek na internetu. Jednou z nich je WEB-TV, což je klasický televizor doplněný o možnost pohybovat se sítí. Dokonce i nové generace konzolí se snaží přiblížit ti svět internetu a tak se může stát, že si místo počítače pořídíš levnější konzoli a základní funkce internetu ti také budou dostupné. Existuje ještě několik možností, jak se připojit na síť a určitě jich bude stále víc. Ale žádný z nich zatím není schopen toho, co připojení přes počítač.



A teď už konečně ... surfování

Říká se, že kdo není na webu, jako by nebyl. Na internetu tedy najdeš i stránky lidí, kteří se rozhodli, že ukáží světu, že existují. Jak se dostat na stránky člověka, který se zajímá o podobné věci jako ty? Není to tak složité, jak se na první pohled zdá. Existují tzv. vyhledávací servery, což není nic jiného než počítače napěchované informacemi o tom, kde se co na internetu nalézá. Pokud umíš anglicky, můžeš vyzkoušet některé celosvětové vyhledávače www.yahoo.com, www.altavista.com. Pokud ne, budeš si muset vystačit s českými. Nejznámější jsou dva - www.seznam.cz a www.atlas.cz. Přečteš-li si pozorně nápovědu, neměl bys mít se zadáváním dotazu problémy. Nesmíš se moc vylekat, když ti vyhledávč nabídne několik tisíc stránek s odkazy na dané téma. Stačí přesněji zadat dotaz nebo se podívat na prvních pár nabídnutých stránek, kde pak mohou být odkazy na další stránky s danou problematikou. Můžeš také zkusit vyhledat informace sám. Například chceš najít stánky týkající se star-wars. Stačí napsat www.starwars.com a uvidíš, co se bude dít.

Možná už jsi pochopil, že adresa stránek se zpravidla skládá z několika částí oddělených tečkami. WWW znamená, že se jedná o stránku v tomto grafickém formátu (další je třeba gopher). Pak následuje jméno stránky (v našem případě starwars, ale můžeme zkusit

Virtuální debata

Chat

Stačí, když se nalogueš na nejznámější český chatovací server na adrese www.xchat.cz. Po zadání své přezdívky a přístupového hesla (to abys měl jistotu, že nikdo nebude tvé jméno používat) si vybereš jednu z diskutujících skupin, nebo si založíš vlastní. V tomto slavnostním okamžiku se stáváš chatařem. Nelekni se, když se hned v první chvíli na tebe vyvalí spousta vět a ty nebudeš stačit odpovídat. Chce to jen hbité prsty a vybírat si, na co budeš odpovídat. Touto zábavou se dá strávit i několik hodin denně, ale většinou se moc nových věcí nedozvíš a čas takzvaně prokecáš. Tyto diskuse se nikam neukládají a tak poté, co poslední účastník opustí virtuální místnost, jsou automaticky smazány.

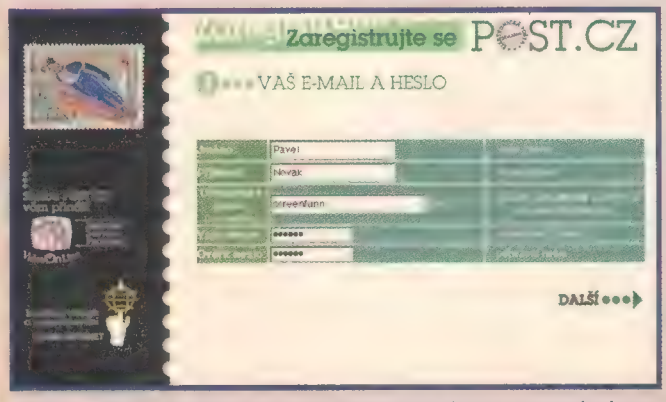
Diskusní skupiny a auditoria

Mají podobný systém jako chaty, s tím rozdílem, že tady se jednotlivé příspěvky ukládají na server, a tak si je může každý účastník přečíst i za několik dnů. To také znamená, že tady lidi jenom netlachají, ale pokoušejí se zanechat smysluplnější vzkaz, který si mají čas promyslet. Další zajímavostí je možnost připnout ke každému svému příspěvku svojí ikonku, takže jestli máš někde svoji fotku v digitální podobě a nebojíš se ukázat svůj obličej světu, s chutí do toho! Nejznámější server sídlí na adrese www.mageo.cz a také www.cyberspace.cz je poměrně hojně navštěvovaný.

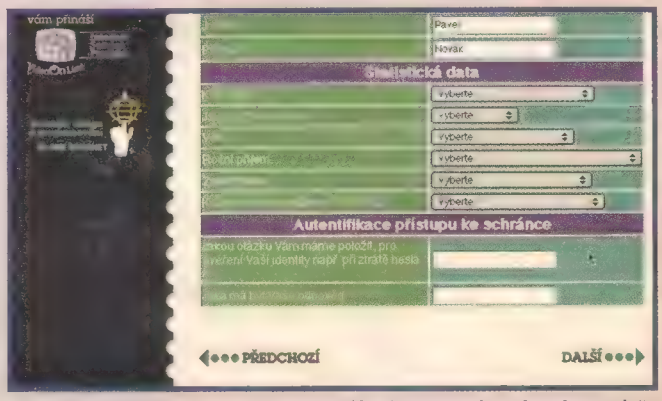
Tvůj e-mail

Úvodní stránka. Tady se budeš po zaregistrování přihlašovat.

Na internetu existuje mnoho firem, které ti zadarmo nabízejí jak prostor pro tvou www stránku, tak schránku elektronické pošty čili e-mailu. E-mail je opravdu taková poštovní schránka, do které ti ostatní píší své dopisy a posílají soubory, i když nejsi momentálně připojen. Každý e-mail se skládá zhruba ze dvou částí. Části jsou odděleny tzv. zavináčem. Zavináč vypadá takhle „@", máš ho na klávesnici u dvojky, nebo ho napíšeš, když budeš držet klávesu ALT a zároveň vyťukáš číslo 64. Správný e-mail vypadá třeba takto screenfun@post.cz. První část je jméno uživatele, tedy tvoje (v našem případě screenfunu). Druhá část je adresa počítače, kde se schránka nachází (post.cz). Základní informace už máš a tak se můžeme pustit do vytvoření tvojí e-mailové schránky. Nejdříve napiš ve svém prohlížeči adresu www. post.cz. Teď se nacházíš na téhle titulní stránce, kde stiskneš nabídku ZAREGISTRUJ SE. Na další stránce vyplníš formulář, a to včetně svého uživatelského jména. Pak klepneš na tlačítko DALŠÍ. Přes daší stránku se dostaneš na poslední dotazník, na základě jehož vyplnění budeš zařazen mezi uživate této služby. Pak už stačí jenom zmáčknout tlačítko START a přečíst si první mail.



Vyber si nějaké uživatelské jméno a nezapoměň si zapamatovat heslo.



Vyplň formulář a zapamatuj si autentifikaci přístupu ke schránkce. Když náhodou zapomeneš své heslo, bude ti nabídnuta otázka z předposlední řádky formuláře a ty budeš muset správně odpovědět podle svého zadání.

Emotikony

Možná víš, že když si povídáš s jiným člověkem, tak vnímáš nejen jeho slova, ale i to, jak se tváří. Jak však poznat, jak se člověk tváří mezi znaky textu zprávy či pokecu? K tomu slouží tzv. emotikony, někdy nazývané smaliky. Jejich kouzlo spočívá v tom, že když je otočíš o 90° po směru hodinových ručiček, zjistíš, že představují takový malinký obličejíček složený se znaků, které najdeš na klávesnici.

- *:-)* klasický úsměv. Znamená, že druhého něco rozesmálo, potěšilo, nebo že tuhle zprávu nemáš brát tak vážně.
- *:-D* bezmezný smích. Komu se asi směje ?
- *:-(* svěšené koutky. Smutek, špatné vyhlídky (třeba když budeš muset jít za chvíli do školy).
- *;-)* mrknutí. Lišácký úsměv ve smyslu "víme, o čem mluvíme".
- *;-(* pláč. Takhle to dopadne, když už někomu nestačí vyjádřit smutek svěšenými koutky.
- *:-* křik. Používá se za několika vykřičníky.
- *8-)* vyvalené oči. Tak téhle zprávě nevěřím.
- *:-/* nerozhodnutý. Nejspíš nad tím ještě přemýšlí.
- *:-p* vypláznutý jazyk. To se to vyplazuje jazyk, když je jeden schovaný někde daleko za svým monitorem.

třeba star-wars). A konečně koncovka, která udává zemi původu stránky (Češi mají na konci cz), nebo oblast, kde stránka vznikla (com je anglická zkratka pro komerční, edu zase značí, že stránka má co dočinění se vzděláváním nebo školstvím).

Blbá odpověď...

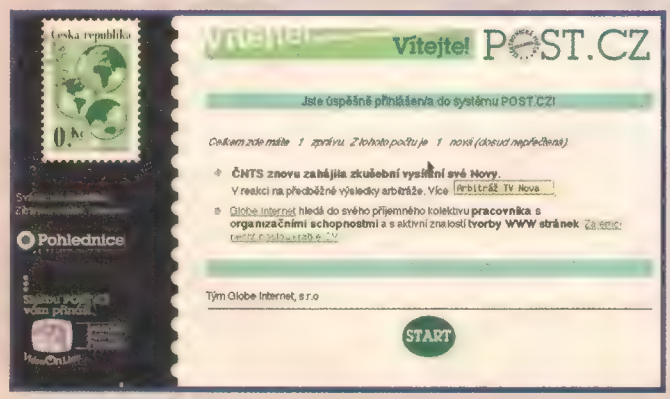
Nemůžu jinak, u vyhledávačů platí známé úsloví víc, než kdekoliv jinde. Na špatnou otázku nikdy nedostaneš dobrou odpověď. A to znamená, že s dotazováním na internetu je problém. Pokud zadáváš jednoduché dotazy, jsou odpovědí tisíce stránek a kdybys je chtěl všechny prolistovat, nevyspíš se několik dní. Poradím ti dvě možnosti, jak si pomoct. Existují i složené dotazy, které využívají relační a logické operátory. Vysvětlím. Budeš hledat třeba článek o psech a kočkách, ale ne o dalmatinech. Pak zadáš dotaz: cat AND dog AND NOT dalmatin. To je ještě jednoduché, dá se to formulovat mnohem složitěji. Ovšem odpovídají tomu výsledky - nemusíš se přehrabovat stohy nepotřebných dat. Když si nastudueš programátorská pravidla pro užití takových operátorů (to jsou ta slůvka AND, NOT, OR, IF a další), budeš lépe zvládat databáze a různé tabulkové procesory - tam všude se s nimi pracuje. Je to ale poměrně složité, proto se k tomuhle problému někdy vrátíme.

Proto většinou, když něco hledám, volím jiný způsob: představím si, co může článek nebo informace, které hledám, obsahovat. Budu-li hledat serióznízní články o tom, jak chovat psy, zadám dotaz kupírování - v žádném skutečně seriózním článku tohle slovo chybět nebude. Je to dost účinná metoda, ale taky má jednu slabinu: musíš o tom, co hledáš, alespoň něco vědět. Vyváží to ovšem předností, která není zanedbatelná. Tenhle způsob totiž do jisté míry filtruje serióznízní informace od těch nesmyslných. Na ty pozor! Totiž - na internetu si každý může uveřejnit, co chce. Je to dobrá věc, ale bohužel taky příčina toho, že spousta informací, zvláště na soukromých stránkách, je mylných či dokonce lživých. Proto doporučuju čerpat vždy spíše z oficiálních stránek a serverů.

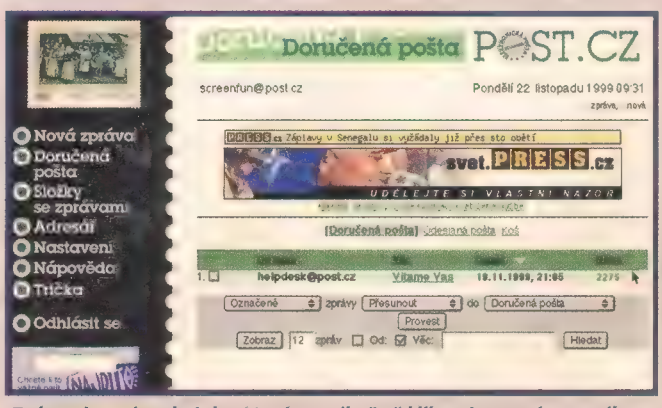
On-line hry

Tak na tyhle informace jsi určitě čekal celou dobu, co to tu čteš. Abych trochu schladil tvé nadšení. Budeš potřebovat dobrý modem, počítač a spoustu peněz na telefon. A samozřejmě hru, která je určena pro on-line hraní. Není to ještě tak dávno, co sis na internetu mohl zahrát tak akorát MUD (multiuser dungeon), což byla obdoba prvních textových her na počítači. Vývoj se už posunul kupředu a tak máš možnost zahrát si několik her s poměrně obstojnou grafikou. První byl Meridian 59. Ne, nevznikl v roce 1959, jak by se mohlo zdát, ale 1996. V podsatě se jedná o adventuru se všemi nestvůrkami a mytologickými bytostmi, které znáš i z jiných her. Rok nato

vyšla Ultima-Online, kterou následovala UO Second Age (druhý věk). Tohle on-line pokračování obyčejné Ultimy se odehrává na známé Britannii a ve dvojce i v zemích Ztraceného světa. No a v letošním roce máš konečně možnost zahrát si online hru v Čechách. Jmenuje se Red Dragon a vůbec se nemusí před ostatními stydět.



Pokud se dostaneš na tuhle stránku, znamená to, že jsi úspěšně zaregistrován.



Tady to je tvoje schránka. Nové e-maily čteš kliknutím na název mailu (kolonka věc). Když chceš někomu zprávu napsat, klikneš na tlačítko Nová zpráva. Po skončení práce se nezapomeň odhlásit.

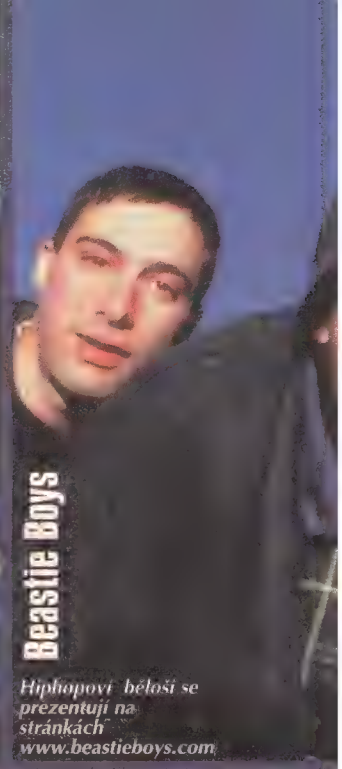
Foto: Christian Vogel

MP3

Hudba ze sítě

Fanoušci se těší, ale hudební průmysl se třese. Příčinou neklidu je audioformát MP3. Tady se dozvíš, co to MP3 vlastně je a jak si ho můžeš vyzkoušet.

V srpnu se vztahuje speciální stránka s MP3-soubory: www.alanisandtori.com



Hiphopoví běloši se prezentují na stránkách www.beastieboys.com

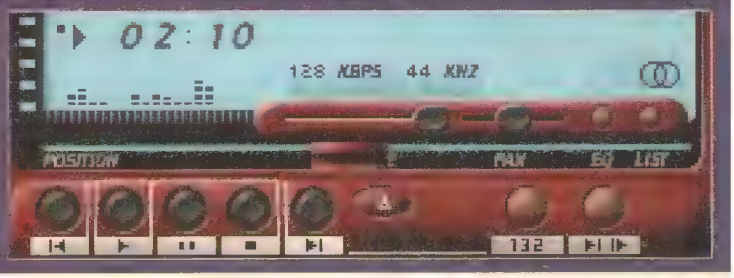


Foto: Action Press, archiv BRAVO

Kdo chtěl v minulosti po Internetu rozesílat a nabízet hudební formáty, musel se vypořádat s jedním problémem: audiosoubory jsou velmi objemné. Čtyřminutová písnička ve formátu WAV, dosud nejběžnějším, zabere asi 40 MB dat. Na přenos takového bumbrlíčka po síti nemohlo být ani pomyšlení. Proto byly vyvinuty metody, jak zvukové soubory stlačit na přijatelnou velikost při současném zachování kvality. Odborně se říká komprimovat.

Jedním ze starších komprimovaných audioformátů, které je možné v Internetu běžně najít, je např. Real Audio (poznáš ho podle koncovky .ra). Při převodu dat do tohoto formátu však dochází k určitým informačním ztrátám a komprimovaná skladba potom nedosahuje kvality původního záznamu.

Jinak je tomu u formátu MP3, který se stal hitem a hrozbou. Tenhle formát se poučil z fyziologie - využívá toho, že lidský sluch nedokáže mnoho frekvencí vůbec zachytit. MP3 vymazává (kromě jiných postupů) právě tyto neslyšitelné frekvence a tak snižuje objem hudebních souborů, aniž by se kvalita záznamu slyšitelně zhoršila. Výsledkem jsou soubory v CD-kvalitě, které jsou zhruba desetkrát menší, než byly původně.

Není divu, že z toho hudebnímu průmyslu přibývají vrásky na čele. S formátem MP3 je najednou možné, aby kdokoliv distribuoval po Internetu jednotlivé písničky nebo i celé CD. Během krátké doby se vytvořila pirátská scéna, která transformuje hudbu do formátu MP3 a nabízí ji potom na síti ke zkopírování.

Pro surfaře to znamená, že si může prakticky zadarmo stáhnout tituly skoro od každé hudební hvězdy a vypálit si je na vlastní cédéčko. Zaplatí přitom pouze poplatky za připojení on line. Ale pozor - takovéto nahrávání je ilegální! Kdo si stáhne na svůj počítač nelegálně zkopírované skladby, nebo je sám distribuuje, porušuje tím zákon (viz Info).

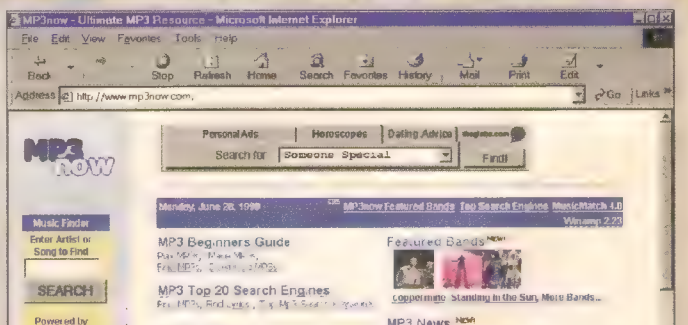
Jsou ovšem také interpreti, kteří už nabízejí svou hudbu v síti legálně a zadarmo. Např. Public Enemy (www.publicenemy.com), Smudo (www.smudo.vom) nebo Beastie Boys (www.beastieboys.com) a samozřejmě mnoho dalších poskytují na svých domovských stránkách své produkty ve formě MP3 souborů - a to často dříve, než přijdou oficiálně do prodeje. Je to pro ně forma prezentace.

Pavučinoví velkoobchodníci - například univerzální www.amazon.com nebo hudební www.emusic.com - dodávají po síti ke zkopírování ukázky ze své nabídky cédéček. Na oficiálních MP3-stránkách (např. www.mp3.com nebo www.music4free.com) dostávají kromě toho neznámí umělci příležitost zveřejnit své skladby v novém formátu.

MP3 nabízí mnoho možností. Následující návod ti ukáže, jak můžeš sám poslouchat hudbu uloženou v tomto formátu nebo do něj převést vlastní skladby.

Jak se stát znalcem

1. Stažení softwaru



Informace pro začátečníky a dobré nahrávky softwaru nabízí adresa www.mp3-now.com.

Abys mohl poslouchat soubory MP3, potřebuješ program, který je umí přehrát. Takové přehrávače najdeš bezplatně v síti.

Na stránce obecných informací o MP3 - www.mp3-now.com - je představena celá řada spolehlivých přehrávacích programů. Nejrozšířenější je WinAmp. Jeho oblíbenost způsobila, že ho fanoušci rozšířili o nové skins (angl. kůže) a vybavili ho dodatečnými funkcemi, tzv. plug-ins. Také návštěva stránek www.nullsoft.com se vyplatí: můžeš změnit podobu WinAmp tak, aby vypadal jako Descent 3, nebo na monitoru vykouzlit psychedelické barevné efekty.

Písničky od průkopníka MP3-hudby najdeš na stránce www.mp3.com.

INFO

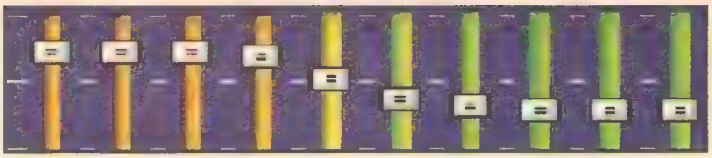
Pozor na ilegální soubory MP3

Když ilegálně kopíruješ soubory MP3 ze sítě, porušuješ zákon. Nerozhoduje při tom, zda to děláš pro vlastní potřebu, nebo je předáváš třetí osobě. Při ilegálním kopírování musíš počítat s nároky hudebních vydavatelství na náhradu škody.

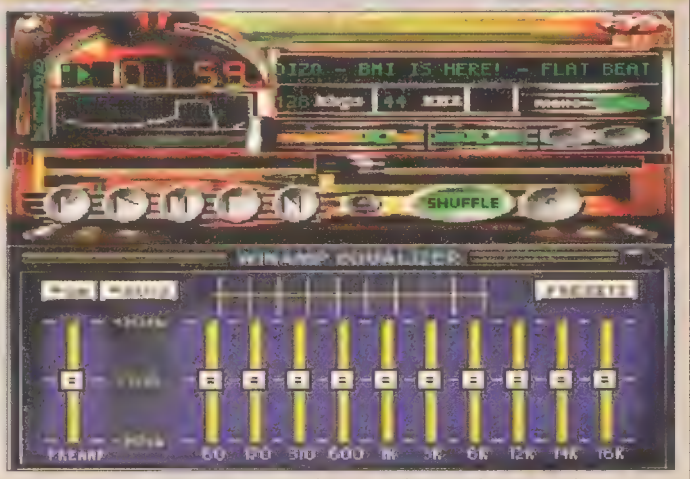
Vlastní MP3-soubory si můžeš vyrábět pouze pro soukromou potřebu. Kromě toho smíš jako předlohu pro kopírování použít pouze originálně nahrané cédéčko (nikoliv jeho pirátskou kopii).

Třetí osobě můžeš poskytnout nanejvýš sedm nahrávek v MP3 - a to bezplatně. Když dostaneš takové soubory od svého kamaráda, nesmíš je dále kopírovat. Když tedy obchoduješ s MP3-nahrávkami, porušuješ zákon.

Nemysli si, že jsi v bezpečí. Cílem vyšetřování kontrolních úřadů se nejčastěji staneš tím způsobem, že tě udá někdo z „dobrých přátel". Z toho vyplývá: ruce pryč od ilegálních MP3-souborů. Stahuj si ze sítě výhradně legální hudbu!



3. Přehrávání hudby



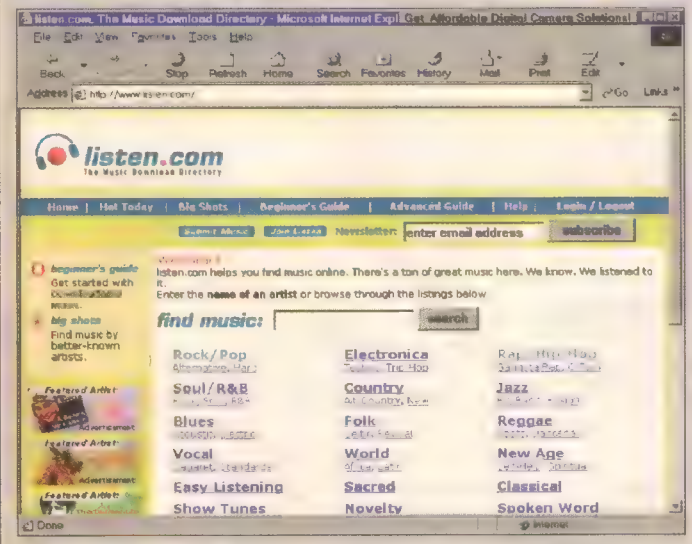
Po stažení si písničky přehraješ jedním z přehrávacích programů, tady je WinAmp.

Stáhni si vybrané tituly z Internetu. Při použití 56kb modemu trvá stahování tříminutové písničky asi 7 až 8 minut (u 28.8kb dokonce 15 až 20 minut). Potom spusť přehrávací program pro MP3 a přehraj si požadovanou hudbu.

Stažené soubory MP3 si můžeš vypálit na vlastní CD. Na jeden disk se vejde zhruba 14 hodin nahrávky. Takto vypálená cédéčka s hudbou v MP3 se ale nedají přehrávat na normálním stereopřehrávači, můžeš je použít pouze na svém počítači.

Abys mohl poslouchat hudbu ze souborů MP3 bez počítače, budeš potřebovat speciálně konstruované přehrávače. Některé takové přístroje jsme si připravili na testy a brzy se k nim vrátíme.

2. Hledání písniček



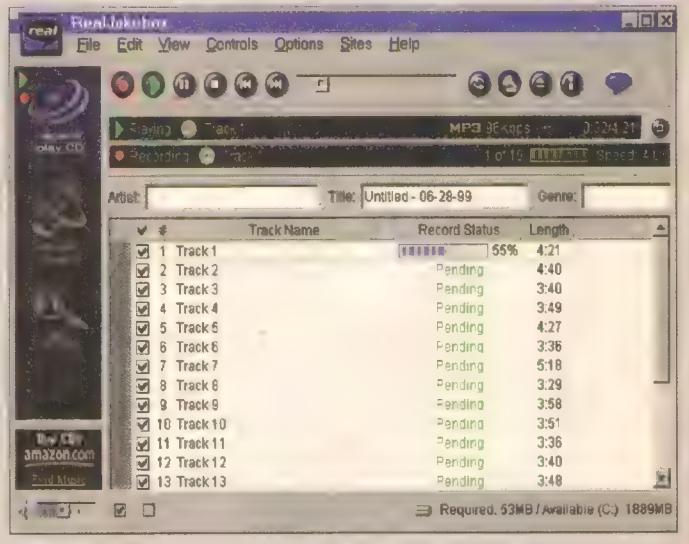
Perfektní vyhledávač legálních souborů MP3: www.listen.com.

Aby ses stal skutečným znalcem, musíš umět vyhledat hudbu. V klasických vyhledávačích jako Altavista (www.altavista.com) nebo Fireball (www.fireball.de) se staly MP3 soubory jednou z nejvyhledávanějších položek. Existují dokonce webové stránky, které jsou zcela specializovány na hledání MP3-souborů.

Když si chceš být jistý, že se pohybuješ na legální půdě, měl bys zvolit www.listen.com - tenhle vyhledávač najde pouze skladby, jejichž stahování je oficiálně posvěceno hudebními vydavatelstvími nebo přímo interprety. Bez omezení si tak můžeš vyhledávat např. na stránkách mp3.lycos.com nebo www.mpex.net - musíš ovšem počítat s tím, že hodně položek nebude fungovat.

Celý archiv legálních songů (ovšem převážně od neznámých autorů) nabízí www.mp3.com.

4. Vytvoření vlastních MP3-souborů



Program RealJukebox převádí tituly z CD do formátu MP3.

Ačkoliv je používání formátu MP3 právně někdy dosti nejasné, především ve veřejných sítích, pro soukromé účely si smíš do formátu MP3 převádět písničky třeba z cédéčka. To se hodí například pro paměťově úsporné archivování hudby. Samozřejmě je ale už nesmíš nijak šířit.

Proces převodu probíhá ve dvou krocích: nejdřív musíš cédéčko načíst do počítače ve formátu WAV. Nezapomeň, že asi čtyřminutová písnička zabere kolem 40 MB paměti. Pak musíš soubory WAV převést do MP3. Pro načtení musíš mít CD-Ripper, pro převod pak encoder. Oba programy jsou zdarma k dispozici na webové stránce www.mp3-now.com. Chceš-li vše udělat co nejjednodušeji, zkus si stáhnout program RealJukebox, který obsahuje CD-Ripper, encoder i přehrávač MP3. Zdarma si jej můžeš stáhnout z domovské stránky www.real.com.

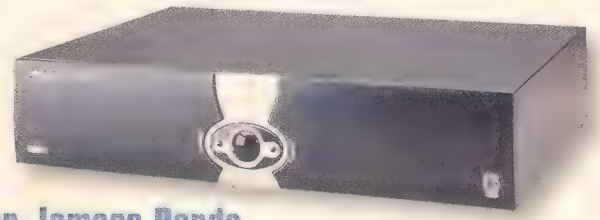
HARDWAROVÉ ZÁZ

Ve světě technologií se dnes soupeří na život a na smrt.

Zdálky malinkého Česka to tak možná nevypadá, ale svět technologií je jedním velkým bitevním polem. Manévry se odehrávají především mezi asijskými giganty, kterým směle konkurují Američané, v Evropě pak především Němci. Technologie jsou zkrátky byznysem současnosti. A computerové, komunikační a technologické veletrhy jsou jen potvrzením tohoto boje. Když už do hardwarové války vytáhl i Microsoft, zdá se, že je na dohled velký třesk. Tím se ale budeme zabývat až jindy. Dnes se pojďme podívat, co se v uplynulém roce objevilo za novinky. Dlužno dodat, že zatím ve vývoji celkem zřetelně dominují japonské koncerny. Tak třeba na berlínském mamutím veletrhu IFA Sega v září představila Dreamcast se 150 novými platformami, včetně progresivní 128 bitové konzole. A to není poslední slovo...

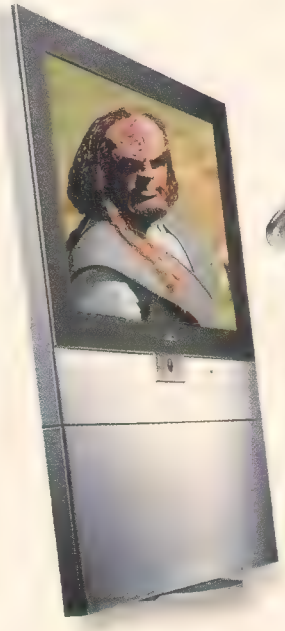
Digitální gamepad

Už je to tak, že digitální technika válcuje všechno ostatní. Hammerhead Digital budiž důkazem. Připojitelný na USB nebo na PC Gameport, v ceně pod 100 DM, nabízí nekonečné množství variací především v nastavovacích možnostech.



Chci jen Jamese Bonda

Takhle se bavit s videorekordérem nelze. Nelze? Philips je jiného názoru. Zatím sice jen v neprodejné verzi, ale přece jen představil TIVO Personal TV. Není to nic jiného, než dokonalé video, které zvládne nahrávat i několik programů současně, a co je hlavní - dokáže podle předem zadaných kritérií monitorovat vysílání zadaných TV stanic, nebo všech přijímaných, a nahrávat jen to, co skutečně chceš. Třeba jen Jamese Bonda.



Myš v novém kožichu

Logitech dobře vědí, že pocit je u computeru tím hlavním. A proto force Feedback technologii dlouho nerozebírali, ale šli rovnou na věc. Na myš s vibrační technikou si sice budeš chvíli zvykat, nepatří k nejlevnějším (cca 200 DM), ale po čase přijdeš na to, že bez ní to prostě nejde. Uvidíme, jak se zavede.

Design TV

Když už byla řeč o plasmatických obrazovkách, není možné zapomenout ani na funkční design. Schneider představili funkční studii pro příští rok - je pohyblivá, má úhlopříčku 72 cm a může za vámi jezdit po celém bytě.

TV pro milionáře

Pokrok je krásná věc, ale na některé věcičky si budeš muset nechat zajít chuť ještě pár let. Ačkoliv TV s plasmatickou obrazovkou z vývojových dílen Grundig je prostě dokonalá brilantním obrazem, extrémně malou hloubkou (do 10 cm) a úhlopříčkou přes jeden metr, překvapí nejvíc něčím úplně jiným. Cena začíná na 30 000 DM.

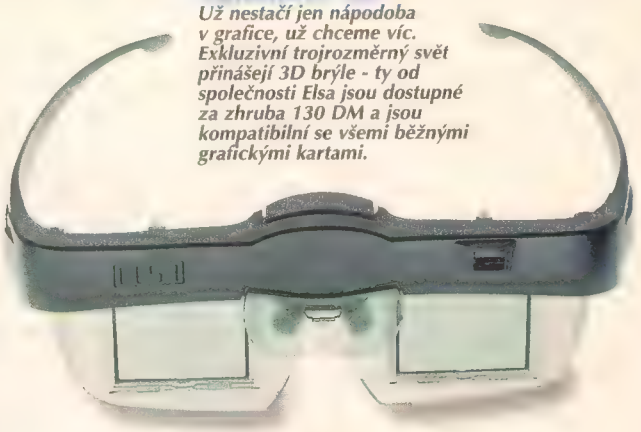
RAKY

DVD se mění

Nikdo by to nečekal, protože DVD je technologie mladá, přesto tento rok doznal vývoj zajímavého zvratu - už ji nabízejí všichni renomovaní výrobci, čili jednoznačně - bez DVD se nedá obstát. Navíc začínají být dostupné nejen přehrávače, ale i rekordéry - cena těch nejlevnějších už je pod magickou hranicí 700 DM. Pořád dost, co?

Dokonalé 3D

Už nestačí jen nápodoba v grafice, už chceme víc. Exkluzivní trojrozměrný svět přinášejí 3D brýle - ty od společnosti Elsa jsou dostupné za zhruba 130 DM a jsou kompatibilní se všemi běžnými grafickými kartami.

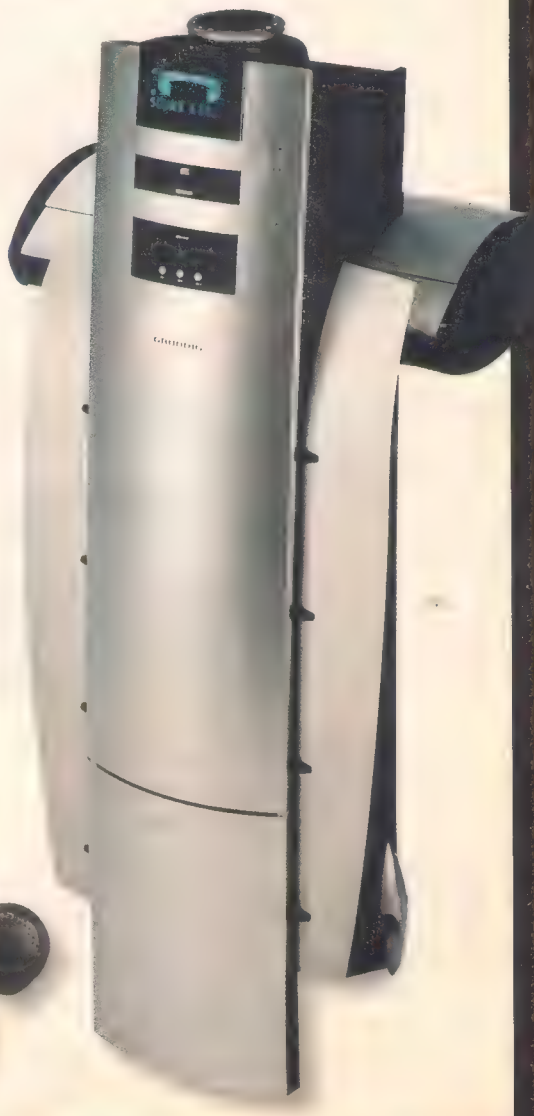


MP3 na postupu

Že je trh klasických hudebních nosičů na pokraji zhroucení vědí manažeři hudebních vydavatelství daleko lépe než my. A budou muset hledat nové marketingové možnosti. Zvláště poté, co se vyrojila spousta MP3 rekordérů. Samsungův Yepp YP E33S získal dokonce za design EISA Award. Cena nepotěší - kolem 400 DM.

Surround Sound

Z téhle nedávno hi-tech novinky má být brzy standard běžný jako hodinky. Úplně lhostejné, jste-li v autě nebo v obýváku, dokonce i hlášení v metru prý bude jednou Surround Sound. Už se těším. Protože pak budeme zvukem zahlceni. Grundig si to celé představuje takhle. Je to ale futurismus...



Minidisc zbrojí

MP3 není hrozbou jenom pro klasické nosiče, ale i pro nedávno vyvinutý a ještě nezavedený minidisc. Proto se zbrojí i tady - Sharp přichází s minidiscem MD-MT20, který i s dálkovým ovládáním vyjde na něco kolem 500 DM.

Co bu

Y2K:

I na příští rok se čekají hry, které budou býbat světem. Možná přijde i nějaké to zemětřesení. Teď ještě nevíme, jestli splní všichni tvůrci svá předsevzetí daná marketingovými slogany. Ale budeme je sledovat. Jistotou jsou dostihy v oblasti sportovních her, kde se Microsoft chystá EA dost zatápět. A jinak? Čeká se na to, co nového přijde v oblasti nežných dračic - Lara C. už stárne.

WarCraft III

Lidé, Orkové a Démoni, k nim tři nové rasy, spousta nových vylepšení a starých příšer - to je nový WarCraft...

PC PS N64 DC

WarCraft 3

(strategie - start v konci roku 2000)
Blizzard/Havas

Přísně utajované podrobnosti o nových rasách (Lidé, Orkové a Démoni zůstávají, tři nové přibudou), které další díl oblíbené ságy nabídne, dělají trochu tajemno. Blizzard slibují, že už půjde o novou hru, nejen vylepšenou verzi té předchozí. Pryč bude nepřehledná tlupa příšer, přijde skupinka specialistů, řízená Hrdinou. Obzvlášť zdatným, pochopitelně. Jiná bude funkce stavění měst - všechno už má mít svůj účel a tvář.

PC PS N64 DC

Stupid Invaders

(adventura - chystá se na začátek roku 2000)
Ubi Soft

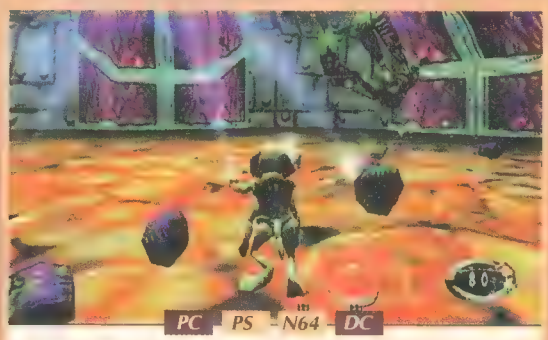
Dostaneš pět přítulných Vetřelečků a hrej si. Co taky jiného, když Mrkvonosý kvintet postihla vážná technická porucha a v zájmu zachování života (jistě křehkého) parkují se svou raketou zrovna na Zemi. Navíc na zemi. Sběratel Alienů dr. S je rád sebere, jenže v zajetí netvora vědátora jim bude ouzko - a kdo jiný pomůže, když ne ty... A zkus se nebrat tak vážně. Koneckonců, komiksovi Vetřelečkové jsou tu hlavně pro zábavu a na těch 500 obrazovkách je jí dost.

PC PS N64 PS2

Mnichova odyssea

(nová dimenze - plánována na zimu 2001)
GT Interactive

Američtí vývojáři s Abe dobrodružstvím zažili úspěch a tak se chystají na druhý díl ohlášené kvintalogie. Už dnes se mluví o tom, že to bude revoluce, nová dimenze. Uvidíme. V každém případě Lorne Lannig mluví o 3D gulášku z akční adventury, rpg s více rolemi, strategie i simulace. A zobrazovat se nebudou jen stvůry a nestvůry (což je kupodivu totéž), ale i jejich psychika. „A maminko, proč má ten Démon tak růžové city?" „Protože miluje krev, Pavlíčku. Hezky si hrej..."



PC PS N64 DC

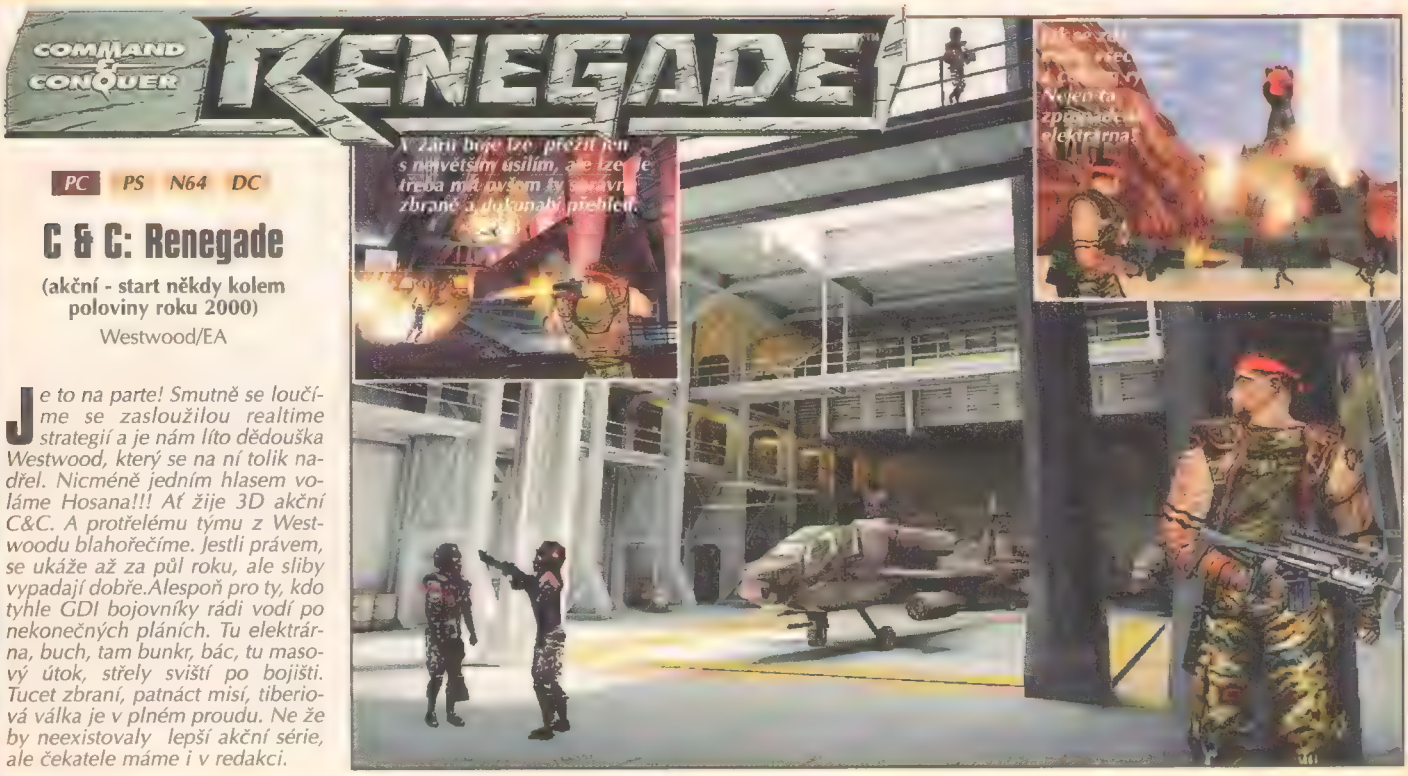
MDK 2

(akční - se zpožděním otevře rok 2000)
Virgin Interactive

Návrat oblíbeného Kurta Hectica je tady! Čekalo se, ale Bioware, kteří převzali pokračování od šikovných lidiček ze Shiny, měli své priority. Především posunout příběh. A tak se vedle starých známých otevírají nové možnosti před robotoidním psem Maxem a podivínským dr. Hawkinsem. Vedle PC, pro které se původně dvojka vyvíjela, se dnes otevře i Dreamcastu. Takže se asi máš na co těšit. Protože animace a příběh téhle povedené taškařice jsou fakt vynikající a novinka by měla původní story hodně rozvinout, jsme zvědavi i my. Devět levelů doplní jeden speciální a snaha dostat dvojkou MDK tam, kam skutečně patří, snad bude zúročena.

de hrou tisíciletí?

mění se letopočet a jinak nic



PC PS N64 DC

C & C: Renegade

(akční - start někdy kolem poloviny roku 2000)
Westwood/EA

Je to na parte! Smutně se loučíme se zasloužilou realtime strategií a je nám líto dědouška Westwood, který se na ní tolik nadřel. Nicméně jedním hlasem voláme Hosana!!! Ať žije 3D akční C&C. A protřelému týmu z Westwoodu blahořečíme. Jestli právem, se ukáže až za půl roku, ale sliby vypadají dobře.Alespoň pro ty, kdo tyhle GDI bojovníky rádi vodí po nekonečných pláních. Tu elektrárna, buch, tam bunkr, bác, tu masový útok, střely sviští po bojišti. Tucet zbraní, patnáct misí, tiberiová válka je v plném proudu. Ne že by neexistovaly lepší akční série, ale čekatele máme i v redakci.

PC PS N64 DC

Turok: Rage Wars

(akční - podle všech zpráv je na cestě)
Acclaim

Válečná stezka je fajn, ale i na ní přijdou vhod přátelé. Takže: mnohostranná akční hra s celkem předvídatelným vývojem asi mezi špičky patřit nebude, to by se museli u Acclaimu jinak pochlapit, ale tomu, kdo nemá dost, přijde vhod. Šestnáct zbraní, každá ve dvou palebných variacích, čtyři hrací mody a na to ostatní už si budeš muset přijít sám. Mega kladivo, napalmový gel nebo inflater (zbraň, která nepřítele nafoukne) nejsou sice ničím výjimečným, ale občas by se inflater hodil. Aspoň by bylo veselo...

PC PS N64 DC

Perfect Dark

(akční - v polovině roku 2000)
Rare/Nintendo

Vedle Pokemonu je to hlavní atrakce pro Nintendo, se kterou přicházejí Rare. Slušná 3D střílečka přesvědčuje především vynikající hi-res grafikou a bezedným arzenálem zbraní. Že by konečně na scénu přicházelo něco (promiň, Joann) ... tedy NĚCO, co zahájí éru po Laře? AAA (atraktivní apartní agentka) Joanna Dark má svět ráda a zachránit jej nebude zas tak velký problém. Stačí mít srdce a manýry Jamese Bonda. Nechci předbíhat, ale tohle by mohl být hit pro přátele shootery.

PC PS N64 DC

Micro Machines 4

(závodní - na začátku roku 2000)
Codemasters

Dřív to byla autíčka, teď to budou hravé bytůstky. Místo koleček nožičky, za což může genetický šílenec dr. Minimiser. Maniacs jsou prostě na světě. Codemasters slibují místo pseudo 3D nový skutečně trojrozměrný engine z PC, který dává možnostem kamery plnou svobodu. Zbraně dostaly prostor, a tak se dá čekat, že závody maniakálních hračičků ve tvé kuchyni budou alespoň bavit novými možnostmi a novou grafikou. Větší naděje jim ale - na rozdíl od tvůrců - zatím nedáváme.

Zvuk ze všech stran

Ve Star Wars přichází poprvé do kin pravý prostorový zvuk. Ten tě obklopí a vtáhne do filmu. Nechej se unést...

Americká fotbalová hvězda Jerry Rice elegantně vyloví ze vzduchu pas svého quaterbacka. Začne sprintovat. Tuchdown! Tisíce diváků jásají. Netuší, že jejich jásot se měsíce poté opět probudí k životu. V Mos Espa Areně na Tatooine, když podracery ve Star Wars projíždějí kolem tribun.

„Nikdy bychom nebyli schopni sehnat tolik lidí a dostat je do jednoho studia," vysvětluje zvukový designer Ben Burtt svůj nápad použít zvukovou kulisu fotbalového utkání pro nový film Star Wars.

Dva roky trvala postprodukce. Tak se jmenuje u filmů fáze, ve které je natočený materiál stříhán, zpracováván a ozvučován. Kromě 1900 vizuálních efektů vzniklo také přes 1000 zvuků, od řeči mimozemšťanů přes zvuk raketových motorů až po bzučení světelných mečů. Filmový producent George Lucas udělal vše pro to, aby celý spektákl světla a zvuku, v celistvé optické a akustické různorodosti, přenesl na plátno. Start filmu doprovázely ty nejpřísnější nároky na kina - LucasFilm dodal netrpělivě očekávaný filmový pás jen těm kinům, která předem své sály vybavila novým Dolby Digital Suround EX Systémem. Až 4000 dolarů museli majitelé kin vydat za dodatečnou řadu reproduktorů za zády diváků, aby mohli ukázat nejnovější díl hvězdné ságy. Vyplatilo se. 3D zvuk si podmanil svět. I český filmový režisér Juraj Jakubisko tvrdí, že jediná věc, která se dnes u filmu mění, je zvuk.

3D zvuk ve hvězdné kvalitě

Se systémem Dolby Digital Surround EX jsou poprvé v historii filmu možné opravdové 3d animace, tedy kompletní 360stupňové zvukové efekty. Kosmické lodě, které na plátně letí nad tvojí hlavou, se i akusticky objevují nejprve za tvými zády a letí přes tebe dopředu.

Při doposud používané technice přicházel doprovodný zvuk ze zadního pravého nebo levého rohu. Kdo poslouchal pozorně, měl dojem, že se zvuk táhne kolem stěn, a ne prostorem. S příchodem DDS EX jsou tyto časy pryč: zadní řada reproduktorů je řízena samostatným kanálem. Tím jsou nezávislé na levé i pravé řadě reproduktorů. Poslechový efekt je neuvěřitelný: například při závodech podracerů máš pocit, že sedíš přímo v kabině - vůbec přitom není důležité, jestli je tvoje místo uprostřed nebo na kraji kinosálu.

Digital Surround EX byl vyvinut veterány zvukové techniky - Dolby a THX. THX je testovací organizace. Firma zajišťuje, aby zvuk v kinech zněl tak, jak ho namíchali výrobci filmů. Proto jezdí její zaměstnaci od kina ke kinu, zkoušejí zvukové systémy a testují sály na rušivé vedlejší zvuky. Pokud je vše v pořádku, vystaví majiteli certifikát s platností jeden rok. Pak se musí vše opakovat.

Star Wars nebyly vybrány náhodou - za THX nestojí nikdo menší než

Kde je ten zvuk?

Dolby Digital/ Surround EX

Místo pro zvukovou informaci formátu Dolby Digital je mezi perforací na filmovém pásu. Zde je také zvuková stopa nového systému Surround EX.

2.dts-informace v časovém kódu.

U dts je zvuk zaznamenán na CD. Na filmovém pásu je pouze stopa časových kódů, která zajišťuje, aby byl tón synchronní s obrazem.

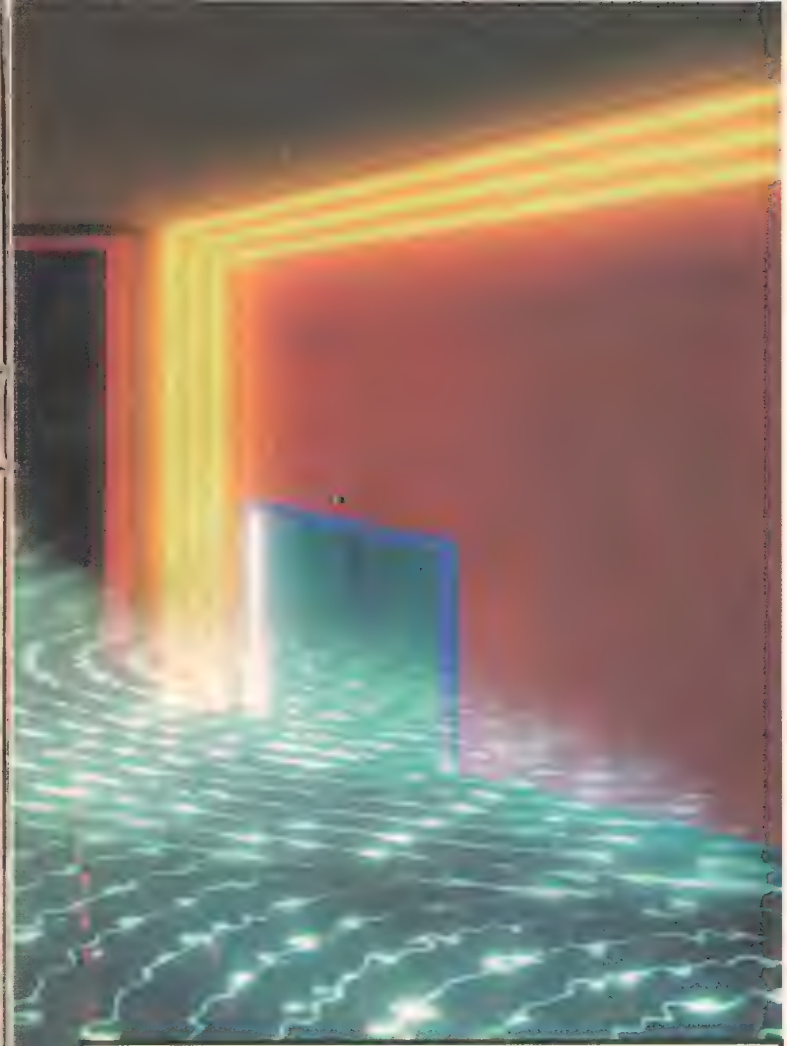
3.SDDS-digitální zvuková stopa

SDDS systém využívá k záznamu zvukových informací vnější levý a pravý okraj.

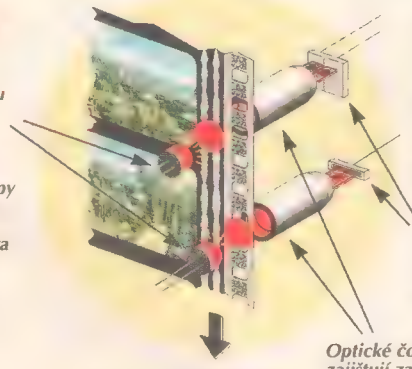
4. Dolby Aú Dolby SR - zvuková stopa

Dvě analogové stopy obsahují stero podklad. Používají se pouze pokud selže digitální záznam.

Na celuloidový pás se vměstná obraz i čtyři různé zvukové systémy.



Jak vzniká na filmovém pásu zvuk a řeč?



sám George Lucas. Když totiž v roce 1983 nabíhal v kinech 2 díl válek - Návrat rytířů Jedi - v mnoha kinech film akusticky zkazili nepozorní promítači. Náročných zvláštních audioefektů si tehdy diváci už moc nevšimli a Lucas se naštval.

Vzhůru k digitálnímu věku

Počátkem 90tých let udělala kvalita zvuku další skok - analogová zvuková stopa byla nahrazena digitální. Tak byla jedním rázem dosažena kvalita audioCD. Teď teprve mohli výrobci filmu realizovat prostorový zvuk, protože všechny digitální systémy pracují se čtyřmi a více oddělenými zvukovými kanály.

Analogová stopa ale nezmizela. Na každém pásu filmu je soundtrack zaznamenán i v původní analogové podobě. Tyto stopy slouží jako nouzová záloha, pro případ, že by se v digitálním záznamu vyskytly chyby. Projektor, který čte zvukovou stopu, může totiž zanechat škrábance. Taková opotřebení jsou důvodem, proč chce George Lucas dělat už jen digitální filmy. Tak pomáhá nové technice: v současné době probíhá ve čtyřech amerických kinech pilotní zkouška s digitálními projektory, což je podle Lucase filmová technika zítřka. Star Wars Epizoda 1 je prostě fenomén nejen filmově, ale i technicky - je to první film, který zapomněl na celuloid a skládá se jen z binárních čísel, 0 a 1.

Nejdůležitější zvukové systémy v přehledu

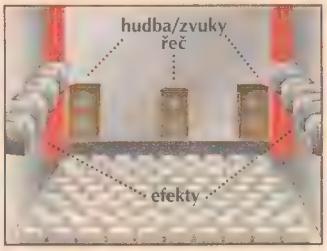
Ve dvacátých letech bylo poprvé možné přidat na celuloidový pásek zvukovou stopu. Ozvučený film se narodil s filmem The Jazzsinger. Ale teprve o 50 let později zavítal do kin sterofonní zvuk. S každým zdokonalením zvuku přišel i výjimečný film.

Dolby A a Dolby SR

1977
Star Wars

1990
Tanec s vlky

George Lucas použil jako první filmař ve StarWars vícetónový systém Dolby. O 13 let později přišlo Dolby s vylepšenou technikou, Dolby SR: režiséři a zvukaři mohli při míchání zvuků více pracovat s dynamikou (poměr nejhlasitějšího a nejtišššího tónu).



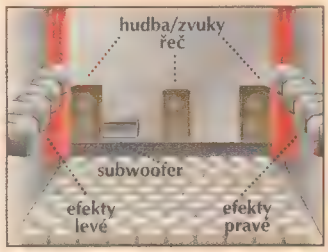
Za promítacím plátnem jsou dva reproduktory na stereozvuky a hudbu. Střední pak přehrává řeč. Tak slyšíš herce (většinou uprostřed) synchronně s pohyby rtů, ať sedíš kdekoliv. Boxy na stěnách reprodukují zvukové efekty jako exploze a podobně.

Dolby Digital a dts

1992
Batman se vrací

1992
Jurský Park

I když neuslyšíš skoro žádný rozdíl, jsou systémy Dolby Digital a dts technicky značně rozdílné. U Dolby Digital je zvuk zaznamenán jako 0 a 1 mezi perforací filmu, systém dts ale využívá jako paměť CD, které je pouštěno synchronně k filmu.



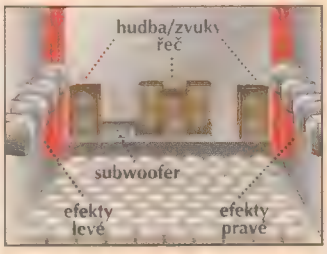
Šest zvukových kanálů je napojeno na boxy. Za promítacím plátnem je novinkou subwoofer pro subbasové tony a existují i dva oddělené efektové kanály pro levou a pravou stranu sálu. Máš pocit, že kosmická loď letí přes tebe zleva nebo zprava.

SDDS

1993
Poslední akční hrdina

1998/1999
Matrix

System Sony Dynamic Digital Sound podporuje až osm zvukových kanálů.Tím je taky nejsložitější a nejdražší - přinášel ale až do současnosti nejlepší zvuk. U nás by se sály vybavené tímto systémem sice daly spočítat na jedné ruce, v USA jich je skoro 6000.

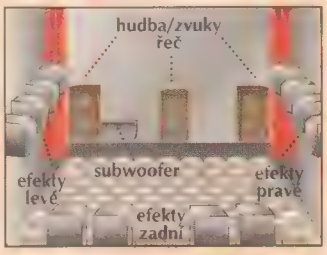


Jeden subwoofer a pět obrovských boxů stojí při SDDS za promítacím plátnem. Efekty jsou jako u Dolby Digital a dts rozděleny na jeden kanál pro levou a jeden pro pravou stranu sálu. Osmikanálové filmy (např. Godzila) a jiné tak vyzní obvzlášť dobře.

Dolby Digital Surround EX

1999
Star Wars - Episode 1: Skrytá hrozba

Formát Surround EX je rozšířením dnes již standardního Dolby Digital. Stačilo pár dodatečných reproduktorů v zadní části sálu a několik malých úprav a staré DD má nový standard, kopírující úspěšně nejmodernější technickou úroveň.

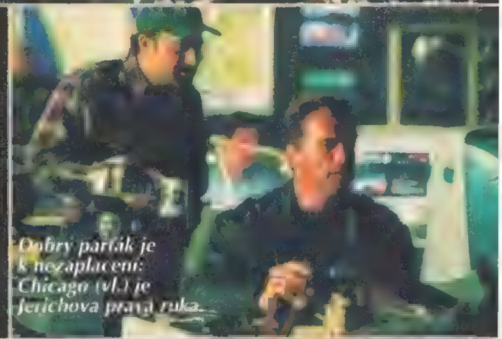


V Dolby Digital Surround EX jsou vyhrazeny tři(!) zvukové kanály jen pro efekty. Mnoho kin má již dnes boxy za poslední řadou sedadel. Třetí kanál umožnuje, že se zvuky vynořují i vzadu a pohybují se směrem k plátnu nebo probíhají zleva doprava.

Foto: Close Up Posters, Ostříldem; archiv BRAVO; ilustrace: H. Kolodziejczyk

Kdo z lidí se může postavit samotnému Satanovi? Arnold Schwarzenegger! Akční hrdina po dvou letech znovu v kinech

Záběr z natáčení: Kdo (z kostela) uteče, vyhraje.



Dobrý parťák je k nezaplacení: Chicago (vl.) je Jerichova pravá ruka.

Působivé kulisy: podzemí Temného paláce nažene hrůzu i těm nejotrlejším.

[illegible] Satana [illegible] márnici.

KONEC SVĚTA

S koncem roku přichází „Konec světa"! Jen žádnou paniku, nejde o nějaké temné vize - takhle ponuře zní jenom název nové sci-fi s Arnoldem Schwarzeneggerem v hlavní roli! Arnold tentokrát hraje normálního člověka z masa a kostí, který se dostává do skutečného nebezpečí. Čelí totiž protivníkovi, který je (ač je to k nevíře) mocnější než on.

Příběh: Blíží se konec tisíciletí a v New Yorku se objevuje samotný Satan. Vynoří se z pekla s jednoznačným posláním: v těle solidního obchodníka (Gabriel Byrne) má za úkol společně s pečlivě vybranou ženou zplodit Antikrista. Pokud se mu to podaří, nastane skutečný konec světa. Dobro i zlo ztratí svůj význam a věčná temnota pohltí lidstvo. Ďábelsky dokonalé plány ovšem nečekaně zkříží bývalý detektiv Jericho Cane (Arnold Schwarzenegger). Satanovu vyhlédnutou (a nic netušící) favoritku, nevinnou dívku s příznačným jménem Christine Bethlehem (Robin Tunney), vezme totiž pod svá ochranná křídla. Naštěstí na záchranu světa není sám. Má k ruce skvělého parťáka Chicaga (Kevin Pollak). Tihle dva jsou jako bráchové - mohou se na sebe stoprocentně spolehnout. Souboj mezi mocným pánem temnot a drsným poldou, z nichž ani jeden není zvyklý prohrávat, může začít. V sázce není nic menšího než osud lidského rodu...

Film se odehrává v patřičně děsivé atmosféře. Hrdinové se pohybují v šerých a špinavých ulicích New Yorku (natáčelo se ale v Los Angeles), podzemí Temného chrámu je zaplněno obrovskými stroji, potrubím a dýmem. Při jeho stavbě se tvůrci mimochodem inspirovali fotografiemi z Černobylu. Atmosféru ještě podtrhuje světlo z pěti set hořících svíček. „Konec světa" se zabývá otázkami života a smrti, víry a konce světa. Je to snímek o našich nejhorších nočních můrách - proto samozřejmě musí děsit už na první pohled.

Arnold Schwarzenegger

Narodil se 30. [illegible] 1947 v Thal u Štýrského Hradce v Rakousku. Od dětství se věnoval sportu [illegible] fotbalem, v pat[illegible] ho uchvátilo [illegible] a po třech letech [illegible] se ke kulturistice. [illegible] místrem světa a v následujících letech si připsal dalších 13 světových titulů. Za svůj herecký pokus ve filmu „Zůstaň hladový" získal uznání jako začínající herec. Pak absolvoval kurzy angličtiny a vystudoval hospodářské a společenské vědy na univerzitě ve Wisconsinu. Živil se jako obchodník s nemovitostmi. Brzy ale zvítězilo stříbrné plátno. Na svém kontě [illegible] filmů. S manželkou Mariou Shriver a čtyřmi dětmi žije v Los Angeles.

Nejúspěšnější akční snímky: Barbar Conan, Terminátor, Komando, Predátor, Recall, Poslední akční hrdina, [illegible] Batman a Robin. Komedie: [illegible] Polícajt ze školky, Pravdivé lži. [illegible] komiky, kam se podíváš.

Seznamte se: Satan v podání irského herce Gabriela Byrneho.

Akce	Napětí	Humor
1	1	–

Konec světa
Akční/USA

Start: 2.12.

přístupný od 12 let

Thriller popisuje další z epizod věčného souboje Dobra a Zla. Arnold je na plátně strhující, předvádí víc než své tradiční akční kousky. Film vyděsí, zaujme, ale taky pobaví.

1

James Bond (Pierce Brosnan) se ve vybrané společnosti cítí jako ryba ve vodě.

Agent 007 opět [illegible]

JEDEN SVĚT NESTAČÍ

Agent 007 řeší další zapeklitý případ

Přímo v sídle tajné vládní organizace MI 6 je zavražděn ropný magnát sir Robert King. Pro agenta 007 (irský herec Pierce Brosnan potřetí) je rozkaz jasný: vypátrat vraha a poskytnout ochranu dceři mrtvého muže, půvabné Elektře (Sophie Marceau). Už po první dramatické pátrací akci je zřejmé, že v pozadí mordu stojí nebezpečný terorista a člověk bez emocí Renard. Tento pachouch navíc nepociťuje žádnou bolest, tu totiž potlačuje projektil, který kdysi uvízl v jeho mozku. Bond se s ním setkává tváří v tvář až v dalekém Kazachstánu, kde sídlí Kingova ropní společnost. Černé zlato, kterým ropa bezpochyby je, přitahuje ty nejbohatší, nejvlivnější, ale také lidi bez skrupulí a zásad. Krásná Elektra se mezi nimi pohybuje s překvapivou jistotou. Ani pro zkušeného agenta, jakým James Bond je, není snadné zorientovat se v této podivuhodné společnosti, kde vedle vědců a odborníků vegetují i specialisté na hromadnou smrt a ničení. Pak ale do sebe jednotlivé části skládačky začnou zapadat. 007 zjistí, že se někomu už zase zachtělo ovládnout svět a hledaný Renard hraje v téhle hře jenom druhé housle...

Akce 1 Napětí 2 Humor 1

Jeden svět nestačí
Krimi-komedie/USA

Start: 13.1.
přístupný

V pořadí už devatenáctá bondovka o legendárním agentovi 007. Sarmantní James v elegantním obleku zvládá levou zadní i zdánlivě nerešitelné případy.

1

Frankie (Patricia Arquette) dostala dárek od mámy. Netuší, jak zdánlivě obyčejný růženec změní její život.

Vatikán vyšle otce Kiernana (Gabriel Byrne), aby objasnil záhady kolem nevěřící americké dívky.

STIGMATA

Posel musel být umlčen...

Dvacetiletá kadeřnice Frankie (Patricia Arquette) rozhodně není žádná „pámbíčkářka". Právě naopak. Je to temperamentní dívka, ráda se baví a i když má kluka, cítí se nezávislá. Její život se nečekaně změní v okamžiku, kdy ji matka z cesty po Mexiku pošle celkem běžný suvenýr - růženec, který koupila někde na trhu. Frankie jakoby přestala být sama sebou. Vnímá, co jiní nevidí, chová se jako nikdy předtím a z důvodů, které nedokážou vysvětlit ani lékaři, se jí postupně otevírají nezhojitelné krvavé rány na rukou, nohou a hlavě. O případu americké dívky se dozví Vatikán. Církev vyšle do Pittsburgu svého zástupce, aby celou záležitost posoudil. Otec Kiernan (znovu Gabriel Byrne) je ale především vědec, stoupenec historicky podložené křesťanské věrouky, a ne zaslepený věřící, který je ochoten zavřít oči před pravdou. Když pozná krutou realitu, změní se z vyšetřovatele v ochránce. Je připravený hájit Frankie i za cenu ztráty kněžského postavení... Film doprovází úžasná muzika v podání Smashing Pumpkins, Chumbawamby, Natalie Imbruglie a dalších.

Akce 2 Napětí 1 Humor

Stigmata
Thriller/USA

Start: 6.1.
přístupný od 12 let

Originálně natočený akční film bravurně mixuje fakta s fikcí. Fantastické vizuální efekty! „Stigmata" můžeš přijmout, nebo zamítnout, ale určitě ne přehlédnout!

1

Nafoukaná herecká hvězda Kit (Eddie Murphy) nabízem[illegible] scénář odmítne.

Podaří se nakonec panu Bowfingerovi (vl[illegible]) přesvědčit Kita, aby hrál v jeho filmu?

Kitův dvojník, [illegible] herec, ale na[illegible] jak [illegible] dobrá [illegible] kost.

TRHÁK PANA BOWFINGERA

Steve Martin a Eddie Murphy: Budou lhát, šidit a krást, ale mile

Filmovému producentovi a režisérovi Bobbymu Bowfingerovi (Steve Martin) chrastí v kapsách jen pár drobných, ale jeho životním snem je natočit trhák, který z něj udělá jednoho z nejmocnějších mužů Hollywoodu. Žádná překážka pro něj není nezdolatelná a jeho vynalézavost, s jakou otevírá dveře, z nichž byl právě vyhozený, nezná mezí. A tak je vlastně už téměř všechno připraveno: scénář, štáb i představitelé vedlejších rolí. Jen velká hvězda stále chybí. Když ji Bowfinger konečně najde a osloví, velký herec, jinak nafoukaný chvastoun Kit Ramsey (Eddie Murphy), nemá zájem. Budoucí filmový magnát se ovšem nenechá odradit a zahájí natacení i bez souhlasu herecké perly. Skrytá kamera a nůžky střihače dokáží totiž zázraky. Navíc Bobby tímhle způsobem ušetří peníze, které stejně nemá. Za dané situace se doslova strhne hon na každý záběr...

Akce 2 Napětí 2 Humor 1

Trhák pana Bowfingera
Komedie/USA

Start: 9.12.
přístupný

Bláznivá komedie z pera Steva Martina jako ušitá na míru dvojitému hereckému projevu černého komika Eddieho Murphyho, který se zase jednou zahraje dvojroli.

2

movie

Napínavý sci-fi příběh o přátelství pozemského kluka s mimozemšťanem

STAR KID

V roce 1997 natočili producenti slavného filmu „Zachraňte Willyho" úžasné sci-fi pro celou rodinu s názvem „Star Kid". Film, který přichází do videopůjčoven v lednu, vypráví o dobrodružství bytostí z dvou naprosto odlišných světů. Díky silnému příběhu a fantastickým vizuálním efektům byl tento snímek v loňském roce nominován na cenu International Fantasy Film.

Příběh: Spencer Griffith je neohrabaný klučina ze sedmé třídy, jehož život už snad ani nemůže být horší. Přišel do nové školy a spolužák, vyhlášený a obávaný rváč přezdívaný Turbo, mu vyhrožuje, že s ním vytře podlahu. Spencerova máma nedávno zemřela, otec je zaneprázdněný svou prací a se sestrou si Spencer vůbec nerozumí. Když se odhodlá oslovit Michelle, která se mu líbí, samou nervozitou se zadrhává. Jedinou útěchu nachází Spencer při četbě komiksů o svém oblíbeném hrdinovi.

Jedné noci zpozoruje Spencer z okna svého pokoje pád meteoritu na vrakoviště aut. Spěchá prozkoumat neobvyklý jev a najde Cya - přátelského dvoumetrového robota Cyberzbroje s vyvinutou inteligencí a obrovskou silou. Ten vysvětlí Spencerovi, že byl nucen uprchout z planety svých mírumilovných vynálezců - Treklinů. Na jejich planetu totiž vtrhli mezihvězdní agresoři Broodwarrioři a Treklinové nechtěli riskovat, aby byl Cy, jediný jejich prototyp, ukořistěn. Vystřelili ho proto do vesmíru s nadějí, že jej později znovu naleznou a on s nimi bude bojovat proti krutým Broodwarriorum.

Spencer si vleze dovnitř do robotova krunýře a jeho život se provždy změní. Vysoce inteligentní síla Cyberzbroje a její tajuplné proniknutí do chlapcova vědomí dodá nejistému Spencerovi odvahu postavit se svému strachu a všem problémům. Také Cy z toho má užitek - může si vyzkoušet své schopnosti pro budoucí boj s Broodwarriory. Tento boj je však blíž, než si oba mysleli. Jeden z Broodwarriorů pronásleduje Cya na Zemi, aby ho vzal zpět a použil ve válce proti Treklinům.

Pro Cya a Spencera to bude největší zkouška jejich hrdinství. Společnými silami zabrání Broodwarrioroví v únosu Cya a současně tak zachrání Zemi.

Hrají: Joseph Mazzello (Spencer Griffith), Joey Simmrin (Turbo Bruntley), Alex Daniels (Cyberzbroj).

Akce 1 Napětí 1 Humor 1

Star Kid
Sci-fi/USA

Start: 20.1.
přístupný

Budeš se bát, budeš se smát, budeš jim držet palce. Síla přátelství, vtipné průpovídky, mimozemské potvůrky, skvělé efekty. Dobrodružství pro celou rodinu.

1

Joseph Mazzello

Narodil se 21. září 1983 v Rhinebecku ve státě New York v USA. Jeho rodiče vlastní a provozují taneční studio. Dnes 16letý Joseph má už na svém kontě role ve 14 filmech. V našich kinech byly uvedeny: „Krajina stínů" ('93), „Jurský park" ('93), „Divoká řeka" ('94), „The Cure" ('95), „Ztracený svět" ('97). Posledním Josephovým filmem je „Simon Birch", který natočil vloni.

Mírumilovní Treklinové se pokoušejí vystřelit Cyberzbroje do vesmíru.

Za pomoci Cya dobije Spencer srdíčko své vyvolené.

Agresivní Broodwarrior (vpr.) vypátrá Cya na Zemi...

...Cyberzbroj se ale nehodlá vzdát nepřátelům bez boje.

Ve sci-fi „Star Kid" se objeví celá plejáda úžasných mimozemských bytostí.

POLOVIČNÍ ŠANCE

Jean-Paul Belmondo a Alain Delon opět spolu v jednom filmu

Pro kterého taťku se Alice rozhodne?

Dvacetiletá Alice (Vanessa Paradis) opouští brány vězení, kde strávila osm měsíců za krádeže luxusních aut. Před měsícem jí zemřela máma a zanechala dceři namluvenou kazetu s tajemstvím, o němž se Alici nikdy nezmínila. Před dvaceti lety se zamilovala současně do dvou mladíků - ale jen jeden z nich může být jejím otcem. Alice se vydá po stopách obou potenciálních tatků - brzy se však objeví problém: Kterého z nich si vybrat? Oba jsou to totiž slušně situovaní pánové. Pro jistotu si tedy udržuje na háku oba. Aby byla trochu legrace, zatáhne nevinnou shodou náhod své novopečené otce do války s ruskou mafií. Ti se rozpomenou na svá bohatýrská léta a zaprášenou zbrojnici a vytáhnou do boje. Příjemnou „genetickou" detektivku oplývající francouzským šarmem zpestřuje řada ostrých přestřelek. Hlavní hrdiny skvěle namluvili Jiří Krampol a Pavel Trávníček.

Akce 2 Napětí 2 Humor 1

Poloviční šance
Akční komedie/Francie

Start: listopad
přístupný

Vzpomínka na staré zlaté časy - Belmondo a Delon hráli spolu ve filmu už čtyřikrát. Nenáročný příběh s brilantními dialogy a vtipnou nadsázkou.

2

Catherine Zeta-Jones jako gymnasticky nadaná vyšetřovatelka

Zlodějský Mistr Mac a jeho pohledná spolupachatelka Gin

PAST

Razantní thriller s Seanem Connerym v roli profesionálního zloděje

Na jedné straně solidně vyhlížející prošedivělý anglický gentleman a profesionální zloděj uměleckých děl v jedné osobě Robert MacDougal, jehož nepolapitelnost se stala legendou. Na druhé straně ambiciozní vyšetřovatelka pojišťovny Gin Bakerová, která nastražila originální past a je přesvědčená, že tentokrát se do ní ptáček stoprocentně chytne. Kromě své kancelářské práce je totiž Gin také schopnou zlodějkou světového formátu. A právě k jedné ze svých odvážných loupeží přizve také Maca. O co že v ní půjde? O pouhých osm miliard dolarů! Gin ale není jediná, kdo nalíčil past. Tu totiž na svou novou partnerku nastražil i Mac. A další past na oba narafičil sám osud: všechno se totiž poněkud zkomplikuje tím, že u téhle povedené dvojice vstupují náhle do hry vedle vztahů ryze pracovních také vztahy velmi osobní. Po 110 napínavých minutách se připrav na naprosto nečekaný závěr!

Akce 2 Napětí 1 Humor 1

Past
Thriller/USA

Start: prosinec
přístupný od 12 let

Praktický návod na elegantně provedenou loupež okořeněný suchým anglickým humorem. Ex-agent 007 neztrácí kondici a Catherine odhaluje své další půvaby.

1

Můj nejoblíbenější Marťan

Bláznivá americká komedie o mimozemské bytosti, která je kvůli poruše své meziplanetární lodi nucena přistát na planetě Zemi. Chce samozřejmě svůj dopravní prostředek co nejdříve znovu zprovoznit a co nejrychleji odletět. Ale než se jí to podaří, musí se chovat nenápadně. V patách má totiž dva fanatické tajné agenty. Vezme proto na sebe lidskou podobu a začne se vydávat za strýčka svého dobrodince, nového pozemského přítele. Marťan Martin baví malé i velké diváky skvělými triky: proměňuje se v různé lidi i mimozemšťany, umí být neviditelný, umí se zmenšit, ovládá telekinezi. A hlavně: šílí po pozemské zmrzlině!

2

Velmi nebezpečné známosti

Zábavné hrátky plné vášně, zrady a hříšné erotiky. Pointou příběhu je sázka mezi zhýralými nevlastními sourozenci, Sebastianem a Kathryn, kteří jsou bohatí, protřelí a velmi zvrhlí. On má jedinou touhu: strávit noc se svou sestrou. Kvůli tomu přistoupí na nebezpečnou hru: musí do začátku školního roku svést Annettu, dceru nového ředitele školy, která se rozhodla uchovat si své panenství až pro svatební noc. Jediná podmínka Kathryn: Sebastin se nesmí zamilovat. Cesty osudu jsou však někdy velmi nevyzpytatelné. A tak nakonec světákovi Sebastianovi vůbec nevadí, že sázku prohraje, a kvůli lásce k úžasné Annette neváhá přijít ani o svou pýchu - jaguár ročník 55!

1

Střihoruký Edward

Moderní pohádka o uměle sestrojeném mládíkovi v sobě skrývá prvky komedie i hororu. Příběh vypráví o Edwardovi, kterého se všichni bojí, protože místo rukou má bezpočet dlouhých ostrých nůžek. Lidé z městečka uspořádají na hrůzostrašně vyhlížejícího Edwarda hon. Naštěstí se na scéně objeví podnikavá a soucitná žena, která v něm odhalí velmi citlivou duši. Dojemnou roli Eda si v roce 1990 zahrál Johnny Depp a získal díky ní mezinárodní úspěch. Půvabnou dceru jeho ochránkyně, do které se Ed zamiluje, ztvárnila tehdy mladičká Winona Ryder.

2

Komičky, Santa Claus a božský Arnie...

Televizní

Filmům dominuje HBO

Výběr televizních stanic, vysílajících terestriálně (tedy prostřednictvím pozemní sítě vysílačů), kabelově či satelitem, je dnes v podstatě neomezený. A to ještě stále čekáme na ten pravý věk pro vybíravé - zavedení digitální televize povede k vysoké specializaci kanálů a interaktivní tvorbě programů. Zatím se spokojme s tím, co máme. A co zajímavého, českého či česky mluveného, se na televizní obrazovce objevuje v průběhu prosince a ledna?

Gattaca - sci-fi klasika.

HBO

Tenhle kanál je filmovou klasikou a je jen škoda, že není k mání všude. Jenže to byste zase proseděli všechen čas u televize a neměli byste kdy na další lahůdky. V nejbližší době vás ale zahltí: **Nebezpečná rychlost**, to jsou Keanu Reevs, Dennis Hopper a Sandra Bullock v akčním speciálku pro starší, aspoň tak od dvanácti. Z podobného soudku bych určitě nechtěl propást Paula Newmana v roli nejlepšího soukromého detektiva, který kdy běhal po světě. **Harper** je sice z roku 1966, ale má takové to kouzlo. Armáda temnoty je opět u moci a **Mortal Kombat** přichází s druhým dílem - budoucnost lidstva ohrožuje nelidský vládce Vnějšího světa. Aspoň dvanáct byste měli mít, abyste si mohli troufnout na slavné **Casino** ještě slavnějšího Martina Scorseseho se stejně slavnými Robertem De Niro a Sharon Stoneovou. Las Vegas je místo, kde výhrou jsou miliardy a prohra znamená smrt. **Rambo 1** ani **Terminátor** asi zkušené nepřekvapí, ale zažít velkého Arnieho v roli spořádaného táty v komedii **Rolničky, kam se podíváš** je dokonalý vánoční úlet. Vyladíme tedy do úsměvu: **Falešná hra s králíkem Rogerem** je už klasikou z rukou výborného režiséra Zemeckise a přitom trikově pořád skvělá. Natočeno ovšem před dvanácti lety. Dvakrát přichází Leslie Nielsen, ačkoliv ani jednou to nebude Frank Drebbin. **Mr. Magoo**, alias potřeštěný Magor Milionář, je jednou jeho tváří, druhou pak jsou Drákulovy špičáky (nebo řezáky) v komedii **Drákuloviny**. Věřím, že Drákulu znáte, ale takhle zaručeně ne. Českou komedii zastupuje slavných Lipského **Šest medvědů s cibulkou** - to u nás doma býval vždycky svátek, ale znám je už zpaměti. A poslední comedy - **Snowboard Academy** je parta potrhlých bláznů, co nemají co dělat a tak se baví na sjezdovce. Nechte si chutnat a teď zase změníme žánr.

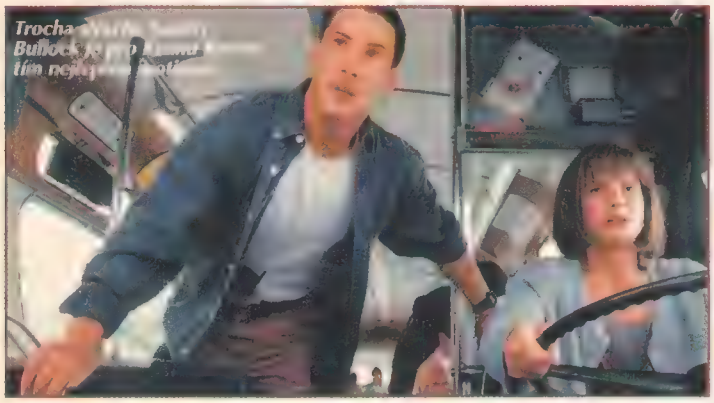
Zemeckisův králík Roger je prostě skvělý.

Sci-fi **Gattaca** je dostatečně temná (ale výborná) na to, aby zmrzl úsměv i z Leslieho Nielsena. Dokonale geneticky vyšlechtěné lidstvo nemá rádo přirozené jedince, navíc s vadou srdce. Charismatický Rutger Hauer (kolik žen ho platonicky milovalo?) si krom Blade Runnera zahrál i ve sci-fi **Cross-Worlds**, kde zdědil krystal, který je klíčem k ovládnutí všech dimenzí. Kapánek drsnější je starší žánrovka **Čas po čase**. Jack Rozparovač se vyhnul elektrickému křeslu útěkem ve stroji času a nedobrovolně s ním do dvacátého století odcestoval i vědecký génius H. G. Wells (což je blbost, protože H. G. Wells byl skvělý dramatik, nikoliv vědec).

Na závěr dvě skutečné exkluzivitky: možná si vzpomenete, že se kdysi kdesi po hřbitovech toulali Tom a Huckleberry. Totiž Sawyer a Finn. Dobrodružný americký film **Tom a Huck** je natočen právě na motivy světoznámého bestselleru Marka Twaina. Kevin Costner, ještě než se naučil tančit s vlky, měl dost namále. Ve sportovním dramatu **Vítězové** (bůh ví, proč se tu prozrazuje pointa ještě před spuštěním promítačky, v originále jsou to American Flyers). Jeho smrtelně nemocný David je však umanutec a pustí se do jednoho z nejtěžších cyklistických závodů světa, přes Skalisté hory. Jen tak, aby si dokázal, že za něco stojí. Dobrej trik, ne?

Casino - svět sám pro sebe. Smrt a miliony očima Martina Scorseseho.

ochutnávka



Mortal Kombat 2: takova veselá, bojová sci-fi.

Nejen Dustin ... s Čapkou je česká variace. Dokonalá.

Paul Newman jako nejlepší Harper na světě.

TV Prima

František má prima svět.

Když už jsme u pohádek, Prima se zásobila v zahraničí. Takže tu máme, především pro ty mladší, romantické Vánoce. Dot and Spot's Magical neboli **Kouzelné vánoční dobrodružství** je příběhem dvou dalmatiních mláďat v nové rodině v Coloradu. Jejich první Štědrý den stál za to. Malým je určen i třídílný miniseriál **Františkův přátelský svět** a do třetice tu je vánoční pejsek a kočička, **Nick a Noel**. Já vím, že je to takové dětské, ale copak jste u těch poblikávajících obrazovek zapomněli, že máte kamarády, kamarádky, třeba i lásky, smutky a bolístky? Abyste neřekli, že na vás jdu s nabídkou pro mladší sestřičku, přidám pár exkluzivních titulů ze zlatého fondu.

Dalmatinci opět na scéně.

Nick a Noel jsou pejsek a kočička, ale ne od Čapka.

TV Nova

Ne, že bychom nechtěli psát o TV Nova, ale Železná ruka povadla a oni prostě ještě včera nevěděli, co budou vysílat dneska. Takže až nám dojdou jejich depeše, dočkáte se... My snad taky!

Česká televize

Je v tvorbě a přípravě filmů pro nižší věkové kategorie prostě nejlepší a taky má archiv. Vánoce ovšem odjakživa patří novinkám. Tajemství příliš prozrazovat nehodlám, ale jednu klasickou exteriérovou pohádku tradiční české školy si zasloužíte. Letos to bude **Zakletý vrch**. A za rok, protože mám kvalitní informátory, by to mohl být komediální pohádkový příběh O princezně, která se nebála pekla. Zajímavý je třeba i tím, že na něm s vždy kvalitním Milošem Macourkem spolupracuje i režisér Roman Vávra (Co chytneš v žitě).

Zakletý vrch prodlouží českou tradici vánočních pohádek.

SIMPSONOVI

Každé úterý v podvečer na ČT 1: Taková normální rodinka - šíleně kultovní, šíleně žlutá, šíleně bláznivá...

Simpsonovi: chaotický klan jako prototyp průměrné americké rodinky.

Homer: *Milující otec, živitel rodiny a bezpečnostní inspektor. Má slabost pro koláčky, pivko a svůj gauč. Dabuje ho Vlastimil Bedrna.*

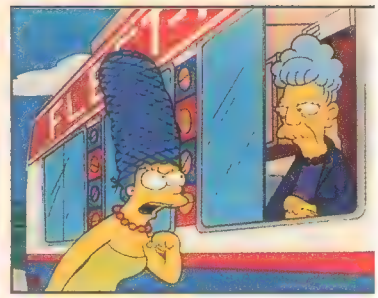
Marge: *Faktická hlava rodiny, v případě potřeby si dokáže prosadit svou. Všechny problémy řeší s nadhledem. Mluví ji Jiří Lábus.*

Bart: *Desetiletý prudič, svými nápady často odrovná celou rodinu. Nejradši popichuje ségru Lisu. Namluvil ho Martin Dejdar.*

Lisa Marie: *Bartova mladší sestra, inteligentní, citlivá, ale často přehlížená osmiletá slečna. Hlas jí propůjčila Helena Štáchová.*

Postrach Springfieldu: Bart na skejtu.

Maggie: *Nejmladší člen rodinky, jednoroční plenková královna. Bez televize by její život nestál za nic. Zásadně nemluví.*



Kolik litrů laku na vlasy Marge (vl.) spotřebuje? To je pro sousedy záhadou.

S dudlíkem a mašlí ve vlasech už přišla na svět: Maggie (upr.).

Kdyby se Simpsonovi přihlásili do nějaké soutěže krásy, o rozhodčí porotu by se zaručeně pokoušely mrákoty. Členové slavné televizní rodinky jsou totiž dokonalými kreaturami: jsou křiklavě žlutí, mají vypoulené oči a čtyři prsty. Marge vypadá, jako by nějaký pankáč nasprejoval namodro šikmou věž v Pise a nasadil jí tenhle výtvor na hlavu. Bartova mozková schránka připomíná spíš roztřepený tenisák než povedený účes. A s jeho inteligencí je to také na pováženou. IQ hlavy rodiny trumfl zřejmě i Forrest Gump.

Kde se vůbec Simpsonovi vzali? Jejich autorem je americký kreslíř Matt Groening. Kreslený seriál vymyslel už v roce 1986. V roce 1990 vystoupila tahle chaotická rodinka ze své komiksové podoby a pronikla na televizní obrazovky. Tady brzy zdomácněla a „Simpsonovi" se stali kultem. Od svého uvedení získal seriál několik cen Emmy (televizní obdoba Oscarů) a hvězdy jako Michael Jackson nebo U2 čekaly frontu, aby v něm mohly být zvěčněny. Sympatický klan z městečka Springfield získal třikrát cenu médií za boj za ochranu životního prostředí. Nejnověji se Homer stal členem renomovaného sdružení na ochranu zvířat PETA.

Dosud naše televize odvysílala 178 dílů seriálu „Simpsonovi". Teď běží 9. řada o 25 dílech, která byla natočená v roce 1998. Ani v ní Homer své přiznivce nezklame. Kandiduje například na vedoucího odboru technických služeb ve Springfieldu, přičemž svou volební kampaň financuje z vlastních úspor. Neodolá pokušení změnit si jméno, aby se vyhoupl mezi americkou smetánku. Ale to, že se na protest proti vykácení lesíka vzácných sekvojí nechá přivázat k mohutnému stromu, je pouhé nedopatření: vždyť jeho mysl se zarputile upíná k vychlazenému pivu Duff. A v pozadí stojí jako anděl strážný věrná Marge, která pokaždé zasáhne v pravou chvíli těmi pravými prostředky. Líza se i nadále projevuje jako největší skeptik v rodině. Milovníka lumpáren Barta Simpsona nevyvede z míry ani požár, který u Simpsonů vypukne o Vánocích. Shoří při něm nejen vánoční stromeček, ale i všechny dárky. A kdo diváky zcela jistě „překvapí", je malá Maggie - zase nepromluví!

Televize zakoupila už i 10. řadu seriálu, která obsahuje dalších 23 dílů. A na jaře se chystá velká oslava: „Simpsonovi" totiž uvidíme na obrazovce už podvousté!

Co uvidíte v jedno:

(4. 1.) *Marge získá výhodné místo v realitní kanceláři. Její první úkol je ale pořádný zápřah: má prodat dům, ve kterém bylo zavražděno už několik majitelů. A to, ať to stojí, co to stojí, jinak o job přijde. Marge se nelekne - a do akce zapojí celou rodinu...*

(11. 1.) *Homer hubuje, protože Bart nerozumí muzice. Marge chce Homerovi zlepšit náladu, a tak pustí rodinné video: hudební scény ze starších dílů seriálu, ve kterém Simpsonovi předváděli svůj hudební a pohybový talent. V té chvíli do domu vklouzne zpívající had...*

(18. 1.) *Ve Springfieldu se slaví masopust. Koumákovi Bartovi se podaří zničit poutovou atrakci. Homer jejího majitele i s povedeným synáčkem vezme „na byt". To ale neměl dělat - Simpsonovi totiž díky neurvalé dvojici málem přijdou o střechu nad hlavou...*

(25. 1.) *Homer podlehne „přesvědčivým" argumentům stoupenců nové sekty, rozšíří její řady a odevzdá jí veškerý svůj majetek. Ani Bart a Lisa neuniknou „vymývání mozků". Ale ještě je tady Marge! Podstrčí Homerovi jedno pivko - a ten se kajícně vrací do lůna rodiny...*

Cynická Darja si zachovává to podstatné - radost ze života.

Ironie, cynismus a hvězdy hvězd

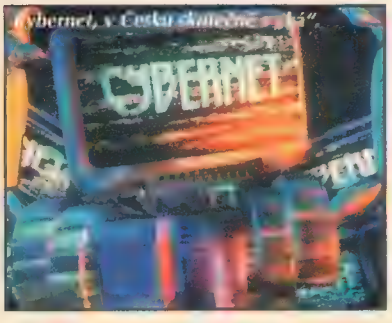
Televizní seriály, hrané, kreslené, zábavné, poučné - vybere si každý. Prosinec a leden není žádnou výjimkou.

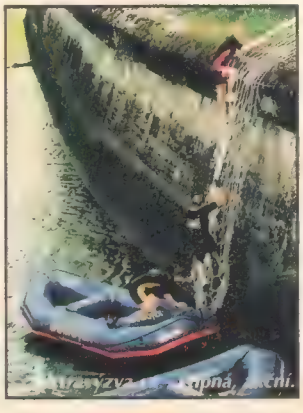
Takže já osobně bych v druhé polovině prosince v klidu vychutnal kongeniální souznění Miloše Macourka s Adolfem Bornem v seriálu **Mach a Šebestová na prázdninách** (ČT1). Je to staré a je to dobré. Kouzelné sluchátko, Macourkova jemná ironie, Bornova ironická zkratka a excelentní Petr Nárožný, který sérii namluvil - to by mělo být dostatečnou zárukou pro všechny, kdo ještě neviděli ani kousek téhle večerníčkové série. A kdo viděl, ten lákadlo nepotřebuje. Přidám bonus a neodpustím si speciální novinku, kterou prozrazuju s ohromným předstihem. Přátelé zeleného údolí a vůbec všichni, kdo máte rádi hrané české seriály, těšte se na pokračování nedávno uvedeného seriálu **Ranč u zelené sedmy**. Ještě příští rok se bude natáčet a pak hned na obrazovku.

Tom a Jerry už jsou trošku z módy, ale pořád skvělí. Brzy je ale asi trumfne **Darja** (HBO). Že ji neznáte, je vaše věc, ale když vám připomenu, že je to milá drzá kamarádka dvou extrémních spolužáků Beavise a Butt-Heada, budete doma. A jestli ne, tak se schválně koukněte. Já tvrdím, že vás tahle ulítlá holka prostě dostane. A když vás nedostane ona, zkuste to s **Šílenci pod koši** (HBO) - dva psí gangy řeší spory sportem. Takhle to možná vypadá nudně, ale je to skvělá legrace, totiž sorry, psina.

Pokud občas berete televizi i jako zdroj informací, pak představovat takové kousky jako **eXtravýzva** (ČT1) či **Zavináč** (ČT2) asi nemá smysl. Ale možná vás potěší **Kybernet** (HBO), což je nový TV magazín o počítačových hrách, multimédiích, počítačových sítích a nekonečném prostoru, který se před vámi otevírá.

Pokud máte to štěstí, že se nacházíte v dosahu kabelů, dokážete naladit potřebný kanál a ještě navíc jste filmovými fanoušky, doporučuju dva skvělé cykly. **Akční hrdinové** (HBO) míří v nejbližších dílech za Bradem Pittem a Johnem Travoltou, zatímco v cyklu **Osudové ženy** (HBO) se představují Kim Bassingerová, Whoopi Goldbergová a Meryl Streepová. Kultuře jako takové jsou věnovány excelentní **Paskvil** (ČT2), **Cinema, Cinema, Cinema** (HBO) či **Kinobox** (ČT2). A humoristům, excentrikům a vůbec všem podobně postiženým vřele doporučuju cyklus **Gorodók** (ČT2) dvou ustřelených ruských komiků všeumělů.





Posádka Enterprise (bez kapitána).

Obyvatelé stanice Deep Space 9.

Dáma v akci.

Víc než seriál, víc než film, víc než hra...

STAR TRE

SVĚT HER STAR TREK UCH

Diplomatická jednání jsou obtížná.

Klingón je rozený bojovník.

Je to dávno a vůbec to nemělo trvat tak dlouho. Nikdo neví, jak se to stalo, ale je to nejslavnější pojem z oblasti sci-fi. A jak to tak vypadá, ještě dlouho bude. Vždyť už v roce 1969 měli tvůrci za to, že je seriál dávno překonaný, a stáhli ho po třech letech z obrazovek. Ale fanoušci se vzbouřili. Chtěli nejen pokračování seriálu, ale i nová filmová zpracování. A to tehdy nikdo nic nevěděl o počítačích. Star Trek, to je nekonečných x set dílů čtyř seriálů, osm filmů, bezpočet knih, desítky her, modely, trička, kalendáře, fotky a jiné sběratelské haraburdí. A statisíce těch, kteří, roztroušení po celém světě, si říkají Trekkies a žijí tak nějak jinak. Minimálně po ten čas, kdy probíhají jejich mezinárodní srazy. Ale pojďme k fenoménu podrobněji.

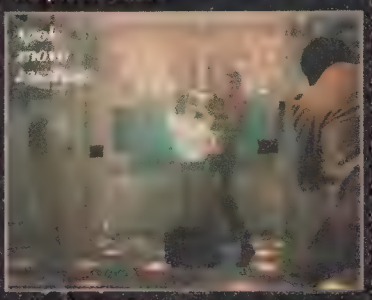
Klingon Honor Guard

Tuhle hru najdeš v regálech už dnes. Ve skvělém enginu Quaka 2 budeš pořádně prohánět Andoriny a jiné padouchy. Jako příslušník Klingonské čestné stráže se pověsíš na paty proradným zločincům z Durasova klanu. Aby ses při tom nenudil, najdeš v průběhu hry celkem deset rozdílných typů zbraní, z nichž každá může být ještě zvlášť upravena.

Trochu horší je to s designem jednotlivých úrovní: srdce bojovníka je totiž trýzněno neskutečné dlouhými cestami. Pokud tě ale nedokáží tyhle dlouhé výlety otrávit, neměl by sis jako fanoušek Star Treku tuhle střílečku nechat ujít.

Star Trek chystá ofenzivu

Vesmír se otřásá v základech! Fanoušky Star Trek na celém světě se chystá převálcovat šest nových her s oblíbenými hrdiny. Budete se moci vydat ve šlépějích slavného kapitána Picarda nebo napadnout území Federace s hordou Klingonů – každý podle svého gusta.



Adventura Star Trek Insurrection byla napsána podle stejnojmenného celovečerního filmu a staví tě před řešení nanejvýš záludných úkolů.

Ve strategii Star Trek Armada od Activision povedeš federální vesmírnou loď do boje proti bestiálním Borgům. Stejná společnost přichází i s ohnivou 3D-střílečkou Star Trek Voyager: Elite Force.

Výrobce her Interplay posílá do boje o přízeň fanoušků svoji strate-

STAR TREK

NOSTALGIE FILMOVÉ POHÁDKY

Seriál Star Trek je jiný, než všechno ostatní, co se v tomto žánru objevilo. Někdo by řekl naivní. A vida, on je jen pozitivní, lidský, neagresivní. Jak dalece se nám význam slova naivní posunul. Kdo je lidský, je směšný... Star Trek se ale vůbec nezabývá tím, jak jej kdo bere, protože je tu stále dost těch, kteří o něj stojí. A jen těší, že i Česká televize k němu před lety našla cestu. Ačkoliv, čas uvádění jednotlivých epizod člověku trochu vrtá hlavou...

Spolupráce s jinými rasami se vyplácí.

Dáma v nesnázích byla právě zachráněna.

STAR TREK: THE ORIGINAL STORIES KLASICKÁ SÉRIE

První seriál Star Treku, který byl na obrazovky uveden ve druhé polovině roku 1966. Oproti jiným sci-fi filmům a seriálům se autoři dívali na budoucnost lidstva pozitivně (a dívají se snad dodnes).

Loď nesoucí jméno Enterprise se vydává na dlouhodobou misi do neznámých koutů vesmíru, aby zde objevovala nové světy a civilizace, hledala národy, které touží po míru a poznání. Humanita, přátelství, odvaha a čest jsou hlavními vlastnostmi lidí z dvacátého třetího století.

Klasický Star Trek je příjemně svěží dobrodružný sci-fi seriál v nejlepší tradici sci-fi šedesátých let, plný nadsázky, originálních zápletek, soubojů s paprskomety a všemožných mimozemšťanů.

Nenajdete zde sice úchvatné speciální efekty, známé z dnešní doby, ale o to zajisté v Klasické sérii nejde. Oslovit co možná nejvíce diváků a ukázat jim ideu světa naší budoucnosti – to je hlavní důvod, proč byl seriál natočen.

V blízké budoucnosti bychom se měli Klasické série dočkat i na obrazovkách ČT.

Kapitán Kirk
nejmladší kapitán v historii Hvězdné Flotily, velmi nebezpečný sukničkář

Komandér Spock
první důstojník na lodi, velmi inteligentní mimozemšťan se špičatýma ušima

Lodní lékař McCoy
lidský a citlivý, ovšem správný tělem i duší s patrnou náklonností k černému humoru .

Šéfinženýr Scott
génius na techniku původem ze Skotska - hádejte, jaké pití má nejraději

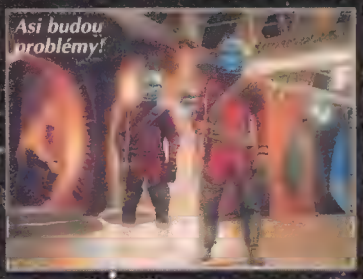
Poručík Uhura
zastupuje funkci radistky, má velice příjemný hlas a krásně zpívá

Kormidelník Sulu
dokáže řídit většinu věcí, které létají (i když nepocházejí zrovna z 23. století)

STAR TREK: THE NEXT GENERATION BUDOUCÍ GENERACE

Vesmír, nejzazší hranice - nesčetné světy a civilizace. Takové jsou cesty hvězdné lodi Enterprise... Vydat se tam, kam se dosud nikdo nevydal.

Rok 1987 přinesl příznivcům Star Treku zcela nový seriál, který měl znovu oživit tento fenomén šedesátých let. Pamětníci Klasické série (The Original Stories) si sice museli chvíli zvykat na nové hrdiny, ale přístupnější forma získala seriálu obrovské množství nových příznivců. Díky skvělým příběhům, a zejména do té doby nevídaným speciálním efektům, se Nová generace stala nejsledovanějším seriálem všech dob..



Asi budou problémy!

Vlajkové federální lodi USS Enterprise-D velí rozený diplomat kapitán Jean-Luc Picard, který obratným jednáním a občas i vojenským zásahem střeží mír na neklidných hranicích Federace. Ve volných chvílích pak posádka zkoumá vše dosud neznámé, pomáhá slabším a řeší osobní problémy - náměty se tolik neliší od ostatních seriálu, zde jsou však pojaty často velmi originálně, vkusně a vtipně. Bylo natočeno celkem 7 vysílacích sérií a v nich celkem 177 epizod, které jsme mohli sledovat v minulých letech a dovídáme, že se brzy vrátí.

Kapitán Jean-Luc Picard
staromládenecký intelektuál s přirozenou autoritou

Komandér William T. Riker
první důstojník, právem přezdívaný Jednička, jeho představitel J. Frakes některé díly seriálu režíroval

gii Star Trek: New Worlds v pravý čas. Uvidíme, jak dopadne její srovnání se strategickou hrou Star Fleet Command, která je již k dostání a v níž vedete úporné bitvy mezi celými flotilami. Tuhé vesmírné bitvy lodí Federace s říší Klingonů slibuje i simulace Klingon Academy.

Všechny tyto hry by se měly objevit ještě v tomto roce nebo začátkem příštího tisíciletí (tedy příští rok).

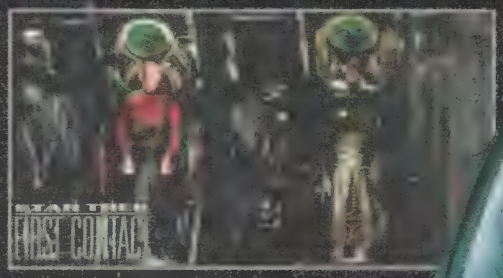
Nejlepší www.stránky Trekkies

- *www.albatani.cz – materiál vznikl za spolupráce s autory stránek, z nichž jsme čerpali i většinu informací – děkujeme za spolupráci a vřele doporučujeme!!!*
- *Další stránky věnované fenoménu ST www.albatani.cz - grafický nejdokonalejší server v Čechách, hodně technických informací o lodích, postavách, filmech atd...*
- *www.startrek.cz - nejrozsáhlejší ST server v Čechách*
- *www.trekdnes.cz - každodenní informace o Star Treku*
- *synopse.startrek.cz – detailní popisy jednotlivých epizod*
- *vzpoura.startrek.cz – informace o posledním filmu Star Trek: Vzpoura (včetně informací o dabingu)*
- *puvodni.startrek.cz – vše o Klasické sérii*

STAR TREK

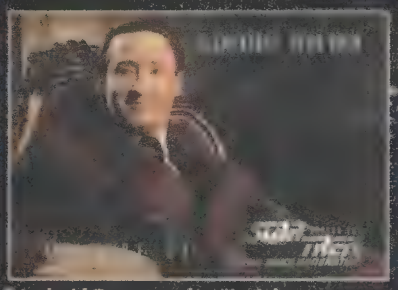
phenomen

Holografický doktor dokáže nejen léčit.



Picard je právě asimilován Borgy.

Nekompromisní kapitán Picard.



Android Data se pokouší vtipkovat.

Ferengové hledají dalšího důvěřivce.

Jediný Klingon v uniformě Flotily - poručík Worf.

Rasy a společenství

Klingoni
starobylá rasa odvážných válečníků s velmi vyvinutým smyslem pro čest

Romulané
technologicky vyspělý národ řídící se emocemi, Federaci nemají v lásce

Betazoidi
mírumilovný národ s telepatickými schopnostmi, člen Federace

Ferengové
nepříliš inteligentní, ale vychytralí všudypřítomní obchodníci

Vulkánci
telepaticky vyspělá rasa, schopná dokonale ovládat emoce a uvažovat striktně logicky

Borgové
jedna z největších hrozeb ve vesmíru, kybernetické společenství asimilující ostatní rasy

Makisté
odbojná partyzánská skupina odštěpená od Federace

Cardassiané
další z řady nepřátel Federace

Q Kontinuum
nesmrtelné a téměř všemocné bytosti, samozvaní vládci vesmíru

Bajorané
starobylá rasa, zotročená Cardassiany

Zakladatelé
mohou libovolně měnit svou podobu

Komandér Deanna Troi
betazoidská lodní poradkyně, má slabost pro Willa a čokoládu

Nadporučík Data
nesmělý android usilující o lidské vnímání světa

Nadporučík Geordi LaForge
od narození slepý lodní šéfinženýr, vidící pomocí elektronického VISORu

Nadporučík Worf
velitel bezpečnosti, jediný Klingon sloužící ve Hvězdné flotile

Komandér Beverly Crusher
hlavní lékařka, starosti ji nedělají jen pacienti, ale i syn Wesley

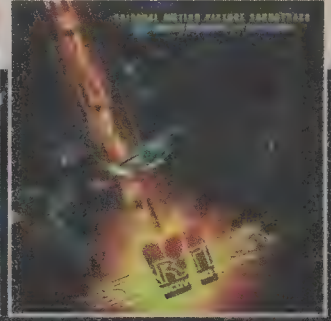
Čestný praporčík Wesly Crusher
až podezřele nadaný mladík

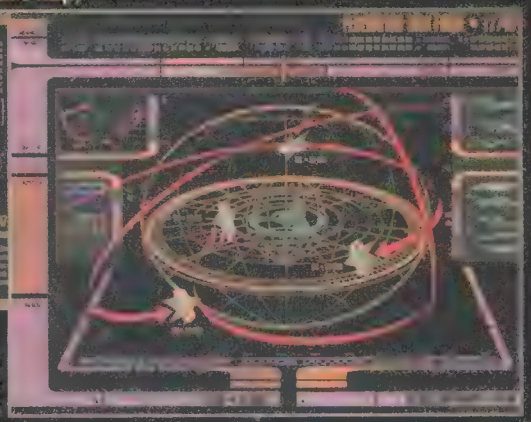
Guinan
lodní barmanka ze starobylé rasy El-Aurianů

STAR TREK - DEEP SPACE NINE HLUBOKÝ VESMÍR DEVĚT

Světla vesmírné stanice Deep Space Nine, která se na obrazovkách objevila poprvé v roce 1993, definitivně pohasla se sedmou a poslední sérií již na podzim '99. Celkem ve 150 dílech seriálu se setkáváme s obyvateli vesmírné stanice DS9, která byla kdysi cardassianskou těžební stanicí zvanou Terok Nor. Kapitán Benjamin Sisko (Avery Brooks) plní nelehký úkol znovu vybudovat a zajistit tento opěrný bod, který posádka ukotvila blízko jediné známé stabilní červí díry, vedoucí do gama kvadrantu. Navíc by rád posádku nadchl pro svůj oblíbený baseball! Tvůrci série mají pro své osobité postavy (ve čtvrté sérii se připojí i jediný Klingon sloužící ve Hvězdné flotile - nadporučík Worf) stále mnoho problémů k řešení. Stanice je neustále ohrožována cizími rasami, z nichž nejhrozivější jsou Dominionové - samozvaní vládci

STAR TREK POSTERS





gamakvadrantu, kteří usilují o invazi a dobytí vesmíru na opačném konci červí díry. Konflikt vyústil ve válku, která nemá v historii Spojené Fedrace Planet obdoby.

Kapitán Benjamin Sisko
největší autorita na stanici, později plešoun

Plukovník Kira Nerys
Siskova pravá ruka, temperamentní a neoblomná

Konstábl Odo
na stanici plní funkci bezpečnostního důstojníka, nesnáší Quarka

Poručík Jadzia Dax
pochází z planety Trill, nenechte se zmást její okouzlující krásou, to hlavní nosí uvnitř

Quark
majitel baru na stanici, pravděpodobně má svědomí, ale pro ražené platinium udělá cokoliv

Dr. Julian Bashir
hlavní lékař, svého času byl zamilován do Jadzie

Náčelník O'Brien
šéfinženýr, láskyplně pečuje o technická zařízení.

Nadporučík Worf
na stanici přišel z legendární USS Enterprise-D

STAR TREK: VOYAGER VESMÍRNÁ LOĎ VOYAGER

Tisíce světelných let od domova, sami uprostřed deltakvadrantu! Čtvrtá série, která nemusí být - a asi nebude - poslední.
(každý pátek v 16. 05 vysílá ČT1)

V naší, tedy České televizi můžeme v současné době sledovat již pátou sérii Voyageru, popisující odyseu nešťastně zbloudilé lodi USS Voyager. Zásahem nesmírně mocné cizí bytosti se loď i s posádkou ocitla 70 000 světelných let od mateřské planety, v dosud neprozkoumaném deltakvadrantu. Celých sedmdesát let by potřebovali členové posádky, aby se největší rychlostí vrátili domů. V deltakvadrantu objeví loď Makistů, kterou měli za úkol najít, a obě posádky se spojí. Voyager je však průzkumná loď Federace, proto i při cestě deltakvadrantem zkoumá neznámé jevy a cizí formy života. A protože se v galaxii vyskytují i červí díry a prostorové trhliny, které cestování značně zrychlují, pátrá tým pod vedením zkušené kapitánky Kathryn Janewayové při návratu do alfakvadrantu po té nejlepší zkratce.

Osamělá posádka v neznámém a často nepřátelském prostředí, bez pomoci a s chabými vyhlídkami, zmítaná vesmírnými proudy i osobními problémy – situace dost dramatická na to, abychom se ani chvilku nenudili. Zapnout si v pátek televizi se určitě vyplatí!

Neznámá loď v perimetru!

Kapitán Kathryn Janewayová
první kapitánka u kormidla ve Star Treku, striktně zásadový člověk, který má na srdci jen blaho své posádky

Komandér Chakotay
dříve velitel Makistů, nyní první důstojník na Voyageru

Komandér Tuvok
Vulkánec, na palubě má funkci bezpečnostního a taktického důstojníka

Doktor
holografický palubní lékař s lidským cítěním

Poručík Tom Paris
odvážný vesmírný pilot se srdcem dobrodruha

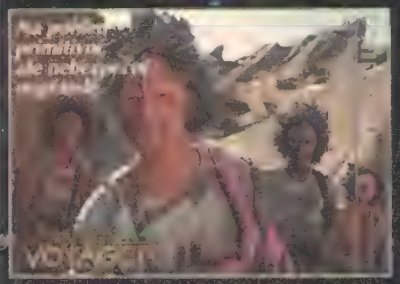
Kes
mladičká a atraktivní lékařova asistentka s telepatickými schopnostmi

Neelix
palubní kuchař (pchhhhh!), diplomat, morální důstojník

Nadporučík B'Elanna Torres
hlavní inženýr na palubě, zčásti Klingonka, zčásti člověk - občas má problémy sama se sebou

Praporčík Harry Kim
čerstvý absolvent Akademie Hvězdné flotily a nejlepší přítel Toma Parise

Sedmá z devíti
vychovaná v borgském společenstvu, neosobní, ale výkonná



Slovníček pojmů

[illegible]
pomocí deformování okolního prostoru dokáže loď mnohonásobně překročit rychlost světla, a tak může rychle [illegible]

impulsní pohon
reaktivní pohon jako [illegible] motory, nevypouští však horké plyny ale elektromagnetické impulsy, umožňuje dosáhnout rychlosti kolem jedné čtvrtiny rychlosti světla

Spojená federace planet
sjednocení mnoha humanoidních ras v alfakvadrantu

Hvězdná flotila
obranná a průzkumná síla Federace

replikátor
dokáže uspořádat elementární částice a vytvořit tak jakoukoli známou sloučeninu - třeba čaj

trikordér
univerzální příruční detekční a diagnostický přístroj (existuje i speciální lékařská verze)

transportér
technologie podobná replikátoru, přeměňuje hmotu (včetně osob) na energii a zpět

fotonové torpédo
torpédo obsahující hmotu a antihmotu s ohromnou ničivou silou

kvantová torpéda
téměř třikrát účinnější než fotonová torpéda

černá díra
objekt se silnou gravitací pohlcující okolní hmotu včetně světla

červí díra
zpravidla nestabilní prostorová deformace propojující vzdálená místa vesmíru

warpová rychlost
rychlost vyšší než rychlost světla

phaser (fejzr)
zbraň, působící usměrněným proudem energie (dřívější phasery dost často vypařovaly své protivníky, dnešní zbraně tuto zlomyslnou vlastnost většinou nemívají)

silové pole
neprostupná energetická bariéra

štíty
energetické pole kolem lodi, které ji chrání před útokem a okolním prostředím

Lara Croft - a kdo

Rynn má svého Drakana a velké šance porazit Laru v přímém souboji. Pak přijdou další, více či méně stejné.

Ačkoliv se v počítačových hrách vyskytují ženské postavy odnepaměti, mluvit se o nich skutečně začalo až s Larou Croft. Proč až po více než dvaceti letech, proč právě s touto neohroženou bojovnicí mají virtuální ženy svůj skutečný svět? Protože začaly být ženami, řekl by kdokoli po prvním pohledu na věc. Odpověď to ale není ani přesná, ani úplná. Dokonce to možná vůbec není odpověď.

Riona miluje Squalla, ovšem členu elitních jednotek SeeD nezlaká ani tancem...

dál?

Železná Slečna alias Domina - to je Dungeon Keeper 2 a jeho sladké nástrahy

V Diablo 2 se lže - Amazonky si kvůli lukostřelbě ořezávaly jedno ňadro. A tohle prý má být Amazone...

Fenomén, který si podmanil svět her. Lara Croft. Do roku 2000 určitě vydrží. A potom?

Špatně dopadnete s pátráním, která byla první. Na rozdíl od světa našeho, kde primát Evy je pevný a nezpochybnitelný, ve virtuálním světě chybí bible. Nás v redakci pátrání na vlastní pěst přivedlo až k šokujícímu odhalení. Tou úplně první, pramatkou všech virtuálních žen, je postava z klasické hry Pong. Takže Pongovka. Teď ti zkušenější z vás namítnou, že tam přece žádné postavy nejsou. Chyba! Chci-li totiž brát Pong jako plnohodnotný tenis (a tím být měl), pak ona hubeňoučká, malá čárečka je prostě Pongovka. Hezký začátek.

Holky z památníčku

Pravda je, že dívky a ženy byly v hrách a virtuální realitě přítomny vždy, možná jako nedílná součást tohoto světa, možná spíš jako odraz hračičkovství tvůrců. Nežijeme naštěstí v Antice, kde všechny ženské role v dramatech hráli muži, ani v éře italských kastrátů, kteří suplovali ženský prvek v opeře. Holky si do památníčku kreslí prince svých srdcí a my máme taky svoje památníčky.

Pro pořádek nutno přiznat, že zpočátku byly ty virtuální dámy poněkud neforemné. Omluvou všem jejich tvůrcům budiž, že neforemné bylo všechno. Taková byla doba grafická. Většina těch prvních ženských postav byla odsunuta do rolí kouzel - většinou zlých, a bůhví jaké představy a zážitky tvůrců se do nich promítaly. Byla ovšem i kouzla dobrá. Tady už se dá mluvit o hlavní úloze ženských postav v počítačových hrách: tou bylo polidštění světa her. Vždyť svět bez ženy, nechybí tam něco?

Zcela neomluvitelný je ale fakt, že se tvůrci - naprosto mylně - báli svěřit ženě hlavní roli. Fakt, že většinu hráčského světa tvoří páni kluci, byl překážkou. A tak před námi defilují více či méně úspěšné ženské postavy, hůře či lépe designované, všechny však ve vedlejších rolích. Vzpomínáte?

Ty, co stojí stranou

Ve slavném Kessenovi je to podivná asiatská bojovnice, v ještě slavnějším Ridge Racer záhadná Reiko. A pak tu jsou desítky dalších, třeba oblíbená Meryl v Metal Gear Solid, Maya v Septerra Core, Virtua Fighter měl svou Sarah i Pai Chan, Fighting Force zná krásnou a inteligentní Alanu, v Dino Crisis máme Reginu. Ale to už jsme u těch novějších a zcela nových, jako je Domina v Dungeon Keeper 2, jako je Amazonka v Diablo 2 či Riona ve Final Fantasy VIII. (Záměrně pomíjím hry s erotickým obsahem: jednak jsou to - až na proslulého sukničkáře Larryho, což je skvělá lehká adventura - neskutečně nudné mutace téhož a jednak to, co je tam vydáváno za ženy, jsou bohužel nesmělé karikatury. Ztráta času.)

Laramania

Konečně je tu nepominutelná Lara Croft a mánie, která zachvátila svět. Proč? Nebyla ani první, ani nejhezčí... Patrně byla první výraznou ženou v hlavní roli, covergirl. Byla dost slušně animovaná, a to i se zřetelem k ženskosti, která přece jen zaslouží jiné jemnůstky než klasická mužská postava. A byla snímaná filmově, takže jste na svět nekoukali jejíma očima, ale vždycky jste mohli vidět ji. Desítky tisíc mužů na celém světě začalo naráz - podpořeni ovšem dokonalou marketingovou strategií - mluvit o jedné jediné ženě, navíc neskutečné. Ale právě ona byla tím, co tu chybělo. Je až s podivem, že na tak jednoduchý trik, dát do hry skutečnou ženskou hrdinku, přišli vývojáři až tak pozdě. Mimochodem, je to dodnes jeden z mála případů, kdy nejprve vznikl příběh jako hra a teprve poté byl zpracován jiným způsobem (film, literatura, comics a podobně). Takového šílenství, aby dívky všech barev pleti od dvanácti do třiceti soutěžily o nejlepší živou podobu virtuální hrdinky, se - odhaduji - svět jen tak brzy nedočká. Taky modelky, a že se jich na Laře vystřídalo několik (nejúspěšnější je asi Nell McAndrew, nejnovější a současná Lara Weller) a desítky jich prošly konkursem, budou mít asi na nějaký čas pokoj.

Via Amarcord

Osobně proti Laře nic nemám, ale debatovat o tom, jestli má větší prsa než Pamela Anderson považuju za ztrátu času. Už proto, že s Pamelou ani s Larou jsem se v životě nesetkal (a asi ani nesetkám) a stejně by mě patrně zajímaly spíš jiné věci než číslo, udávající obvod hrudníku. Navíc jsem přesvědčen, že pokud jde o tenhle ukazatel, je na tom třeba Pavol Jablonický, jeden z nejlepších kulturistů světa, určitě ještě lépe. Jistě, je to jinak tvarovaná hmota, ale pokud jde o čísla, vítězí. Že bych jej ovšem upřednostňoval před svou hubeňoučkou přítelkyní, to určitě ne... Takže co budou mít ty nové? Těžko říct.

Hvězda z Dino Crisis: Regina

Pohled za roh

Přes ňadra, říkám, cesta nepovede (to by musela ožít ta krásná trafikantka z Fellinniho Amarcordu, abyste viděli, o čem je řeč). Zvýší se realističnost. I ta má ovšem své meze, nejpozději v dokonalé nápodobě. Nějaký čas si ještě počkáme, než bude funkční alespoň slušná podoba umělé inteligence. Tady někde vidím bod, který se po Laře může stát druhým přelomovým. Ženská postava pojatá dokonalou grafikou a animací, jednající a komunikující na principu umělé inteligence. Časový odhad? Pět let... Do té doby se budeme muset spokojit s následovnicemi, které budou v zásadě stejné. Není totiž co vylepšovat. Tady mají reálné ženy z reálného světa jednoznačnou výhodu. Překvapit mohou už zítra.

Křížovka o 30 PC her!

Pokud se ti podaří správně vyluštit tajenku, můžeš vyhrát jednu ze 30 PC her EXPENDABLE, což je arkádová střílečka zasazená do vesmíru, vybavená 3D zvukem a českým manuálem. Tajenku složíš z písmen ve žlutých políčkách podle očíslovaného pořadí. Řešení pošli na adresu BRAVO - SCREENFUN, Viktora Huga 6, 150 00 Praha 5 do 31. prosince 1999. Vylosované výherce otiskne BRAVO č. 4/00.

	DOMÁCKY OLGA	VNÍMAT NOSEM	TRÉNINKOVÉ STŘEDISKO (zkr.)	SKUTEK	NAMÁČECÍ PŘÍPRAVEK		VYRÁBĚNÍ KOVÁŘEM	JÍST V POLEDNE	POHYB VZDUCHEM	SPZ PRAHY
SŮL KYSELINY OCTOVÉ		Č				KRUHY		O		
KEŘ S OŘÍŠKY		I 16				SPRÁVNÍ JEDNOTKA / VIETNAM. TISK. AG.		B		5
CELNÍ KÓD ITÁLIE		C4	STÁVAT SE TMAVŠÍM / NĚCO				12	Ě		
ŽÁDNÁ VĚC		A	15	BODAVÝ HMYZ / RODIČKA				D	PRUDKÝ ÚTOK	RADIOAKTIVNÍ PRVEK
ČÁST MOLEKULY		T 9			SLITINA FE + NI / AROMAT. BYLINA			V		13
	BRIT	SAMOTEN / ZVĚTŠOVACÍ SKLO				MEZINÁR. LET. ORG. / JAP. HUD. NÁSTROJ		A		:
MĚKKÝŠ							SPZ TÁBORA / TLUSTÝ PROVAZ	T		
PŘEDLOŽKA			KORÁLOVÝ OSTROV / EVROPAN			7		PORÁŽKA V BOXU / SVALOVINA		
TROPIČTÍ SAVCI				KOZÁCKÝ PŘEDÁK / TAMTEN						
TAHLE		2			OSOBNÍ ZÁJMENO / JINAK				CIZÍ ZNAČKA LYŽÍ	VRHACÍ SMYČKA
	HLAS PSA	SOUHLAS / SPOJKA				HÝKAVEC / DVAKRÁT SNÍŽENÝ TÓN		10		
ZAHALOVÁNA	J		1				SPZ OLOMOUCE / ČESKÝ MALÍŘ			
STARÉ VZTAŽNÉ ZÁJMENO	T		KOSMICKÁ AGENTURA USA / TAKHLE		14			SPZ PRAHY / RÁJ		
ZDRAVÝ, ODPOČATÝ	8			ZAKALOVÁNO / PORÁŽKA V ŠACHU				11		
	ROZKOŠ	ZNAČKA AMERICIA / TRHANÁ			SEZENÍ / VLÉCI				ODPOČINEK (hovor.)	POŽÁRY
NESLUŠNĚ HLASITĚ PÍT		6				PŘÍTMÍ / DOUŠEK			3	
ŘÍMSKÝCH 55			LOSOVÁNÍ / VÝKON FOTBALISTY				SPZ NÁCHODA / VYSOKÁ KARTA			
RÝNSKÝ ČLUN				VIDA / ZNAČKA VOLTAMPÉRU				ZNAČKA CÍNU / JÍL (sloven.)		
TKÁT PAVUČINY										
NEJISTĚ ŠMÁTRAT KOLEM SEBE				4		INICIÁLY REŽISÉRA LIPSKÉHO			POMŮCKY: AAK, AVI, IATA, INVAR, IT, KOTO, NASA, RAST	

V ČEM SE LIŠÍ?

Pokud jste opravdu pozorně hledali, objevili jste sedm rozdílů: v plášti Homera, ve vlasech staříka, na hlavě a ve světru levého sněhuláka, na botě a v rukávu pravého sněhuláka a poslední rozdíl je skrytý v podlaze.

HIDDEN AND DANGEROUS 2

a další herní projekty připravuje česká firma Illusion Softworks

Brno, Londýn (hel) - Po velkém úspěchu české hry HIDDEN AND DANGEROUS, která je již několik týdnů v první pětici nejprodávanějších her s úctyhodným čtvrt milionem prodaných kusů, se její tvůrci rozhodli vytvořit pokračování a datadisk. Současně zahájili práce na dalších projektech a konverzi H&D pro konzoli Dreamcast.

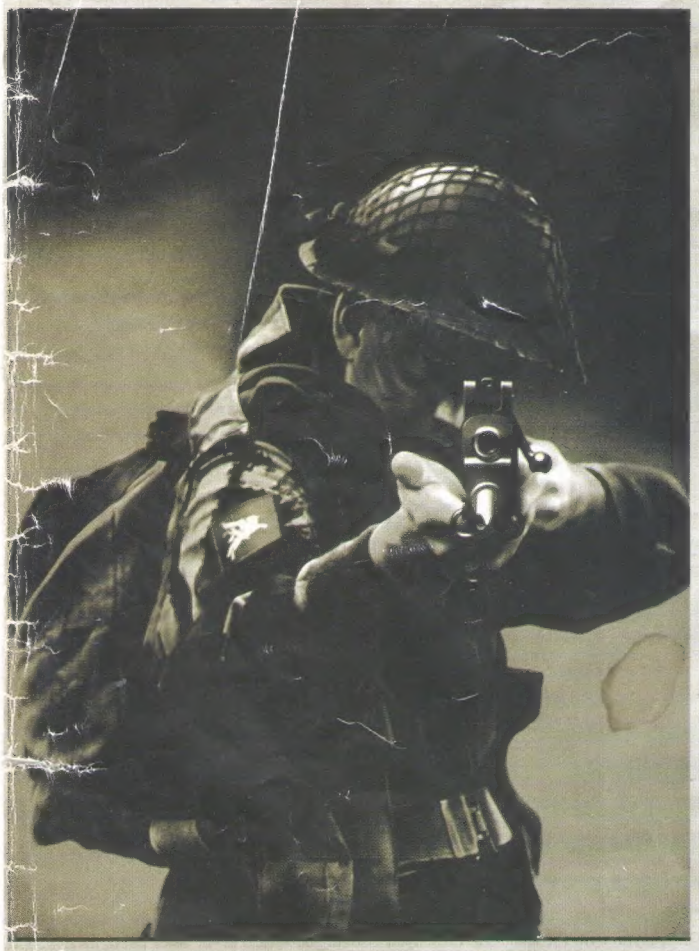


foto a design: TAKE2, hellboy, Zatecký

Firma oznámila, že i nadále přijímá na plný úvazek nové grafiky, programátory a designery, aby doplnila svoje týmy. Grafici, kteří mají zájem ucházet se v Illusionu o zaměstnání, musí dokonale ovládat programy Adobe Photoshop 5 nebo 3D Studio MAX 2.5. Předností je klasické výtvarné vzdělání. Po programátorech se vyžaduje práce v C++, Direct X a Direct 3D. Špičkový programátor si tak může vydělat až 40 000 korun měsíčně.

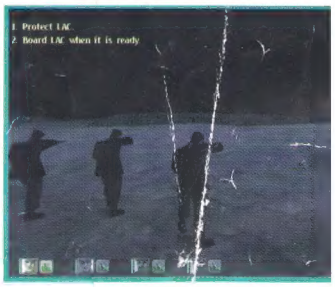
ILLUSION
SOFTWORKS

Brno - 05 45210120 Pterodon - 05 45243536
Praha - 02 8544564 Bratislava - 07 54419547
www.illusionsoftworks.cz info@illusionsoftworks.com
www.illusionsoftworks.com

SOUTĚŽ

Chceš vyhrát PC hru HIDDEN AND DANGEROUS? Zkus správně odpovědět na následující otázky.

1. V průběhu které války se HIDDEN AND DANGEROUS odehrává?



a] Třicetileté
b] První světové
c] Druhé světové
d] Velké vlastenecké

2. Ve hře HIDDEN AND DANGEROUS hráč ovládá vojáky z jakých jednotek?

a] SAS
b] NSK
c] BSP
d] KSČ

3. Jaký počítač potřebuješ na spuštění HIDDEN AND DANGEROUS?

a] ATARI 800 s Turbem 2000
b] DIDAKTIK M 128 MB RAM
c] IBM PC s Win 95/98
d] MAŤO s gramofonovou jednotkou 0,024x SPEED

4. Prolistuj si ještě jednou SCREENFUN a krátce nám napiš, co se ti na něm líbí a co nelíbí.

Odpovědi na korespondenčním lístku pošli na adresu BRAVO-SCREENFUN, Viktora Huga 6, 150 00 Praha 5 do 31. prosince 1999. Z došlých odpovědí vylosujeme 15 výherců PC hry Hidden & Dangerous - jejich jména otiskne BRAVO 4/2000.

PC GAMER

Váš spolehlivý průvodce světem počítačových her

PC GAMER – tel.: 02/5718 9540
e-mail: predplatne@pcgamer.cz
www.pcgamer.cz

JEDEN PC GAMER ZDARMA PRÁVĚ TEĎ V TĚCHTO PRODEJNÁCH!
VYPLŇ KUPÓN A MÁŠ HO!

© 1999 Ubi Soft. Všechna práva vyhrazena.

Nejlepší vánoční dárky v prodejnách JRC

- BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60
- ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60
- FRÝDEK-MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194
- HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45
- KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089
- OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12
- OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
- PARDUBICE: Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24
- PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51
- PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11
- PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07
- ÚSTÍ NAD LABEM: OD Labe, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276
- ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l. 218
- JRC HW SERVICE: Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 - 2051 3333
- ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 20, e-mail: direct@jrc.cz

www.jrc.cz

Před Vánocemi si najděte čas a přineste tento vyplněný kupón na jednu z uvedených prodejen firmy JRC. Dostanete jeden herní časopis PC GAMER zdarma.

Získej jedno číslo časopisu PC GAMER zdarma! Odevzdej tento vyplněný kupón osobně v kterékoliv prodejně JRC.

jméno, příjmení .....
ulice .....
město .....
psč .....

BRAVO